Орфей

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Брайан Армор, Джон Чемберс, Женевьева Когман, Ричард И. Дански, Б. Д. Флори, Гарри Хекель IV, Эллен Кили, Джеймс Кили, Мэттью Макфарланд, Дин Шомшек и К. А. Сулейман.

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Люсьен Соулбан

Редактор: Эд Холл

Арт-директор: Ричард Томас

Дизайн книги: Беки Джолленстен

Внутренние иллюстрации: Майкл Гейдос, Рик Мартин, Кен Мейер-младший, Марк Нельсон, Уильям О'Коннор, Кристофер Шай и Энди Трабболд

Обложки: Беки Джолленстен

Содержание

Вступление 4
Глава первая: В мире мёртвых 8
Глава вторая: Силуэты, Элегии и другие жуткие вещи 17
- Банши 21
- Мо́роки 22
- Полтергейсты 23
- Наездники 24
- Светлячки 25
- Погонщики 27
- Спящие 28
- Духи 29
- Тени 30
- Кошмары 31

Глава третья: Создание протагониста 42
- Энергия 49
- Злоба 51
- Пятна 52

Глава четвёртая: Повествование и антагонисты 54

Вступление

Вы умерли. Или, может быть, вам повезло – и добрые доктора вытащили вас обратно на этот свет. Но даже вернувшись назад, вы чувствуете, что с этим миром что-то не так. Вы слышите шёпоты, раздающиеся в пустых помещениях. Вы замечаете странные силуэты в безлюдных местах. Вы знаете, что кто-то хочет с вами связаться.

А потом наступает момент, когда к вам приходят люди в костюмах и представляются сотрудниками “Компании Орфей” – или просто “Орфея”, как называют её они сами. Они предлагают вам пройти собеседование в ближайшем филиале организации. Потому что если они не ошиблись, по их убеждению, после клинической смерти вы начали видеть призраков. Нет, не спешите их переубеждать. Они видят призраков сами. Охоту на этих “посмертных сущностей” – их термин для обозначения призраков – они сделали своим ремеслом. Возможно, когда-нибудь она станет и вашей профессией.

Но что касается тех из вас, кто действительно умер – кто не нашёл в себе сил вернуться назад, к этой серой и осточертевшей жизни, – не беспокойтесь: с вами “Орфей” тоже свяжется. В компании всегда найдётся вакансия для безработного призрака.

Идея

Каждый из протагонистов этой игры состоит в частной организации: "Компании Орфей", название которой герои часто сокращают до ёмкого "Орфей". Сотрудники "Орфея" выполняют заказы, связанные с поимкой, изучением, а иногда и изгнанием призраков. Как правило, они не пытаются уничтожить призрака, стремясь вместо этого понять, что заставило его задержаться в мире людей после смерти. Тем не менее, сущность задания может разниться от одного клиента к другому – а кроме того, руководство Орфея порой даёт агентам задачи, расходящиеся с пожеланиями заказчиков. Само собой, за выполнение миссии члены Орфея взымают с клиента определённую плату, поскольку иначе существование организации стало бы невозможным.

Одна из сильнейших сторон организации заключается в том, что её агенты практикуют выход из тела, что позволяет им временно становится призраками ещё *до* своей смерти. Некоторым для этого нужно принять наркотики, другим - сосредоточиться на своём внутреннем мире, третьим - пройти заморозку в специализированной криокамере. Но так или иначе, каждый агент "Орфея" способен покинуть границы своего тела и нанести призракам личный визит.

Но что гораздо важнее, многие призраки сами работают на "Орфей". Одни просто отчаялись искать смысл в своём загробном существовании и готовы на всё, только бы почувствовать себя частью чего-то важного. Другие некогда были живыми оперативниками "Орфея", однако погибли при выполнении опасной миссии. Третьих принудили к сотрудничеству посредством угроз или шантажа их живой, реальной семьи.

Но несмотря на сомнительность некоторых операций "Орфея", абсолютное большинство его представителей искренне хотят помочь призракам обрести мир. В каком-то смысле они *обязаны* это делать, поскольку с момента своей клинической – или подлинной – смерти герои чувствуют, как внутри них пробуждается тёмная сила, грозящая захватить контроль над их телом, духом и разумом. И лишь искренняя, самоотверженная помощь неупокоенным мертвецам позволяет агентам "Орфея" чувствовать, как эта тёмная сила снимает костлявые руки с их шеи.

Но даже у этого героизма хватает своих зловещих сторон. Своими силами протагонисты **Орфея** обязаны клинической смерти или другим предсмертным переживаниям. И кто знает,

чьё внимание могли привлечь люди, на мгновение заглянувшие в царство мёртвых - и затем сделавшие шаг назад?

Кроме того, никто не лишён этических колебаний. Вы видите призраков - постоянно и повсеместно. Но многие ли из них разумны? Многие ли из них *вменяемы*? Про многих ли вы готовы сказать, что они не причинят людям вреда? И напротив, многим ли пребывание в мире людей не приносит бесконечных страданий?

Добавьте к этому философско-мировоззренческие последствия новой жизни каждого из агентов "Орфея". Со временем они привыкают к призракам - в сущности, многие из них сами относят себя к числу призраков! - однако никто из них не способен перестать думать о мёртвых душах, всё ещё бродящих по тёмным улицам в поисках милосердия, понимания или даже простого общения. Сколько раз в своей прежней жизни агенты "Орфея" сами проходили мимо (или *сквозь*) призрака, попросту не замечая его отчаянной, вечной, скорбной мольбы о помощи? Смогут ли они жить в своём родном доме после того, как узнают, что всё это время его населяли неупокоенные мертвецы?

Степени восприятия

В хорошем остросюжетном произведении – и особенно произведении жанра "хоррор" – герои медленно, но неотвратимо утрачивают свою силу. Поначалу агенты "Орфея" могут казаться настоящими профессионалами от оккультного мира - специалистами, которые привыкли говорить с миром мёртвых на "ты". Но каждые несколько сцен хороший Рассказчик должен показывать им незнакомые, угрожающие, а подчас даже смертоносные элементы загробного мира, с которыми "Орфей" не сталкивался ни в одной из предыдущих операций.

Если вы правильно разыграете свои карты, всего за несколько историй герои пройдут сразу несколько хоррорных степеней восприятия: от уверенности в своей безопасности на старте и поиска слабых угроз в завязке до откровенной паники в середине и самоотверженной борьбы за спасение человеческих жизней в самом конце.

В сущности, эта система имеет место и при столкновениях протагонистов с более приземлёнными угрозами. Прежде всего, в мире действуют и другие компании, предлагающие услуги по устранению, изучению или использованию призраков. Члены этих компаний видят в агентах "Орфея" не просто своих конкурентов, а настоящих врагов, то и дело встающих у них на пути. Примером может служить ситуация, в которой протагонисты хотят спасти или освободить привидение, ещё не сотворившее в мире людей никаких преступлений, в то время как их соперники пытаются поработить или уничтожить этого призрака, зная, что за это они могут рассчитывать на поистине астрономическое вознаграждение.

Наконец, не стоит забывать о полиции, журналистах или преступниках, которые вполне могут заинтересоваться агентом или его семьёй. Руководство "Орфея" старается обеспечить защиту своих сотрудников от таких проблем, однако это не означает, что агент, решивший использовать свои мистические способности для охоты на местных преступников, не окажется за решёткой.

Какие бы конфликты ни ожидали протагонистов в вашей истории, помните, что хорошая игра в жанре ужасов начинается с ощущения безопасности - но впереди их ждёт долгий метафорический спуск в яму, наполненную живыми кошмарами.

Венцы творения

В отличие от других игр Мира Тьмы, сеттинг **Орфея** вращается вокруг жизни неординарных людей - и именно *людей*. Даже второстепенные персонажи наподобие полицейских, учёных, клиентов компании и супругов самих агентов изображаются как герои своей собственной истории. Это не просто прохожие или потенциальные жертвы, какими привыкли видеть людей вампиры, демоны и другие порождения тьмы. **Орфей** повествует о людях в не меньшей, а порой даже большей степени, чем о призраках. Не забывайте об этом.

Мир без чудовищ

Игроки, знакомые с более старыми сеттингами Мира Тьмы, уже наверняка начали строить догадки, кто управляет компанией "Орфей" или кто стоит за проблемами организации. Некроманты Джованни? Маги Эвтанатос? Новая, ранее не представленная раса чудовищ?

Поспешим сразу выложить карты на стол: мы не планируем связывать сеттинг **Орфея** с другими играми Мира Тьмы *напрямую*. По умолчанию агенты действуют в том же сеттинге, в котором живут и вампиры, и мумии, и охотники на чудовищ. Однако их пути ещё не пересекались - и кто знает, пересекутся ли вообще.

Разумеется, это не означает, что в вашем собственном варианте игры "Орфей" не окажется в руках той или иной мистической расы - или даже её традиционных врагов.

Кое-что новое

Эта игра отличается от других сеттингов ещё и в том отношении, что она опирается на ограниченную модель публикации. Говоря простым языком, в ней будет издано только шесть книг, первую из которых вы уже держите в руках. Каждая новая книга будет привносить в сеттинг как небольшие, так и разительные изменения. Не удивляйтесь, если в конечном счёте игра под названием **Орфей** начнёт повествовать о другой, хотя и союзной организации.

Разумеется, это не означает, что вы должны целиком опираться на этот глобальный "архисюжет": в вашем варианте игры компания может пройти через совершенно иные этапы развития или распада.

И ещё кое-что. Помимо новых характеристик, предназначенных специально для агентов "Орфея", игра предлагает новый взгляд на систему Натуры и Маски. Теперь эти характеристики предоставляют протагонистам бонусы, которых были лишены герои других сеттингов.

Истории о привидениях... для привидений

Несмотря на последнюю оговорку, в значительной степени сеттинг **Орфей** предназначен для создания традиционных историй о привидениях. Это именно хоррорная игра, причём написанная в совершенном определённом ключе историй о призраках. Но как рассказывать эти истории, если протагонисты настолько тесно связаны с царством призраков, что во многом и сами давно стали частью загробного мира?

Стивен Кинг как-то сказал, что зрители и читатели любят чудовище до тех пор, пока оно не показывается на экране - или не получает своего описания в книге. До этих пор монстр кажется непостижимым. Героям (вместе с читателями и зрителями) удаётся увидеть только его силуэт во тьме или найти оставленные им следы. И воображение само подсказывает человеку, как *может* выглядеть этот монстр. Что могло его породить. На что он может быть способен.

В этом отношении самым важным становится то, что фантазия подсказывает каждому зрителю или читателю именно те *предполагаемые* черты монстра, которых боится он сам. И

когда ему наконец удаётся прочитать описание антагониста или увидеть его на экране, чаще всего он испытывает разочарование. В конце концов, маловероятно, чтобы писатель или режиссёр изобразил именно те черты, которых боится каждый член аудитории.

Классическая триада серийных убийц - Фредди, Майкл и Джейсон - становятся неинтересными после того, как мы узнаём их. Они превращаются в обычных злодеев, которые убивают несколько человек, прежде чем их удаётся остановить. Иногда за этим интересно наблюдать, иногда - нет, однако в любом случае мы не чувствуем того страха, который эти убийцы вселяли в нас в самом начале своего первого фильма.

Первая часть франшизы "Чужих" до сих пор смотрится как эталонный хоррор, поскольку большую часть фильма нам не показывают, как выглядит, прячется и убивает этот космический монстр. Чужой представляет собой скорее *идею страха*, чем конкретный противник, с которым можно бы было бороться.

Но как сделать страшным призрака, описания и характеристики которого можно вычитать на страницах этой книги или её дополнений? Что если вы сами связаны с миром призраков? Разве может быть страшной игра, в которой вы сами находитесь "по другую сторону" жанра?

Рассказчики, это ваш выход. Никогда - *никогда* - не изображайте призраков именно так, как они были описаны в этих книгах, если только вы не хотите создать понятного, мирного и абсолютно не страшного второстепенного персонажа. Это правило хорошо работает и в других сеттингах Мира Тьмы, однако **Орфей** в прямом смысле слова построен на этой идее. Мы хотим дать вам столько свободы, чтобы ни вы, ни ваши игроки никогда не могли опираться на чёткое понимание своего противника. В ваших историях призрак может быть любым - в прямом смысле этого слова.

Описывайте тень

И последний совет, который следует дать, прежде чем мы приступим к самой игре. Настоящий хоррор заставляет нас сосредоточиться на самом чувстве страха - и уже во вторую степень на предмете нашей борьбы. Для того чтобы игроки погрузились в это приятное, неповторимое чувство опасности, старайтесь описывать лишь детали, связанные с противником, а не самого противника. Выражаясь метафорически – а иногда и буквально! – описывайте тень, а не того, кто её отбрасывает. Описывайте шум, а не того, кто его издаёт.

Глава первая:
В мире мёртвых

Хотя руководство "Орфея" действует в открытую, рекламируя свои услуги в газетах, на телевидении и по радио, подавляющая часть информации о природе и деятельности компании никогда не становится достоянием общественности. Политика компании ещё будет рассматриваться подробнее в этой и других книгах сеттинга, однако следует сразу остановиться на одном из ключевых постулатов "Орфея": обращаться в компанию должны только те, кому действительно нужна помощь. Люди, ни разу не видевшие привидения и тем более не страдающие от паранормальной активности, не должны беспокоить агентов и, говоря откровенно, беспокоиться сами.

Абсолютному большинству смертных не нужно знать о существовании "тонкого мира". Такие люди смеются над рекламой "Орфея", считая эту компанию просто очередной бессовестной группой мошенников, зарабатывающих на простаках, безумцах и религиозных фанатиках. *И это правильно*. Люди не должны путаться под ногами у агентов "Орфея", как не должны и мешать самим призракам. Ни одно привидение не осталось в земной реальности без причины. Каждого призрака что-то держит, и зачастую это подвешенное состояние жизни между мирами приносит мёртвой душе ужасающие страдания - иногда психологические, но порой и оккультные (сопоставимые с физической болью).

Если весь мир в одночасье поверит в призраков, целые массы безнравственных, безответственных личностей тотчас начнут преследовать свои цели в оккультном мире, усугубляя и без того тяжёлое положение духов. В сущности, некоторые из конкурентов "Орфея" *уже* этим занимаются.

Найм

О чём публике известно (но во что она чаще всего не верит) - это о природе самих агентов "Орфея". Компания открывает свои двери лишь тем, кто пережил клиническую смерть - желательно *больше* одного раза. Некоторые из таких агентов участвовали в криогенных экспериментах. Другие перенесли инфаркт. Третьи участвовали в военных действиях и едва уцелели после получения многочисленных ран, а четвёртые получили травмы при нападении грабителей.

Что бы ни послужило причиной клинической смерти, такие люди получают от кадровиков "Орфея" приглашение на собеседование. Для большинства это собеседование становится простым, рутинным элементом их биографии. Сотрудники компании проводят с ними беседу, проводят медицинский осмотр и предлагают пройти череду долгих тестов. После этого большинству потенциальных агентов отказывают, принося извинения за беспокойство. Даже самое близкое знакомство со смертью редко наделяет человека способностью видеть призраков - не говоря о готовности участвовать в рискованных операциях по устранению или поимке опасных призраков.

Тем не менее, некоторые доходят до следующей стадии испытаний, а затем до следующей, пока их наконец не посвящают во внутренние дела компании.

Мотивы

Помимо очевидного желания заработать, практически каждый агент преследует в компании и другие цели. Хотя побуждения каждого агента могут разительно отличаться от желаний его окружения, в целом можно выделить пять ключевых мотивов, подталкивающих людей ко вступлению в коллектив "Орфея".

• **Личные:** У многих оперативников умерли близкие - а иногда и враги, с которыми они не успели поквитаться. Некоторые сами выжили в автоаварии, стихийном бедствии или перестрелке, в которой погибли их товарищи. Такие агенты цепляются за надежду встретить души своих друзей, врагов и хороших знакомых, чтобы продолжить общение - пусть даже и на весьма специфическом уровне. Кроме того, некоторые агенты ищут ответов на религиозные, философские и другие идеологические вопросы, предполагая, что могут найти эти ответы благодаря новообретённым возможностям.

• **Любопытство:** Хватает агентов, которым хочется получить ответы на вышеописанные вопросы не потому, что это действительно для них важно, а потому что это придаёт новых красок их жизни.

• **Альтруизм:** В мире всё ещё есть добродетельные и открытые люди, которые просто хотят помочь окружающим. В этом смысле они могут стать проблемой для начальства, поскольку в дополнение к спасению призраков и людей от страданий руководство "Орфея" порой берётся и за менее человечные миссии вроде наказания призрака за преступления, некогда совершённые против их клиента.

• **Нравственность:** Этот мотив во многом сочетается с тремя первыми. Тем не менее, агенты, присоединившиеся к компании *исключительно* по соображениям совести, могут и не считать свою работу хоть сколько-нибудь увлекательной или прибыльной. Однако такие агенты считают, что по тем или иным причинам члены "Орфея" поступают *правильно*. Мир может быть отвратительным местом, но в нём просто *должен* быть свет.

• **Удовольствие:** Как бы это ни беспокоило руководство, хватает агентов, которых деятельность компании приводит в дикий восторг. Они могут шпионить за окружающими, проходить сквозь стены и даже прикидываться настоящими супергероями. В целом начальство старается остепенить подобных агентов, поскольку, несмотря на свой безграничный энтузиазм, такие сотрудники регулярно ставят под удар всю команду.

Типы агентов

Как известно любому сотруднику "Орфея", взаимодействовать с призраками может лишь человек, который имеет с ними по-настоящему много общего. Все полевые агенты принадлежат к одному из четырёх базовых профилей, определяющих метод, к которому они прибегают для выхода из тела. Но, строго говоря, приблизительно половине этих агентов "выходить из тела" не нужно, поскольку они сами представляют собой привидений.

По очевидным причинам такие агенты называются **призраками**. Многие из них некогда были живыми агентами компании. Теперь, после смерти, они продолжают выполнять свои контракты уже на другом, более "продвинутом" уровне.

Призраки делятся на **теней** и **духов**. Первыми становятся люди, принимавшие до своей смерти особый наркотик, известный на улицах как "пигмент". Несмотря на своё название и болезненно-выцветший вид, тени отличаются удивительной силой воли. Они понимают, что вне зависимости от сложившихся обстоятельств судьба всегда может обрушить на человека ещё больше страданий - или, наоборот, подарить ему лёгкий шанс всё исправить. Тени привыкли бороться за редкие мгновение радости и благополучия - и не собираются проводить свою новую жизнь в печали и самокопании.

Духами же становятся призраки, которым в своей человеческой жизни посчастливилось не употреблять пигмент. Многие из них обладают не меньшей, а порой даже большей силой воли, чем тени, однако взамен им приходится бороться со своей тёмной половиной - злой сущностью, широко известной в "Орфее" как *доппельгангер*. Некоторые оккультисты используют и другой термин для обозначения этой тёмной сущности. Они зовут её Спектром.

Для того чтобы действовать наравне со своими призрачными коллегами, живые представители организации практикуют выход из тела и развивают навыки астрального

путешествия. Таких сотрудников называют **посланниками**, поскольку они проецируют свои души в нематериальное царство призраков и выступают в роли своеобразных миротворцев.

Посланников делят ещё на два типа: **погонщиков**, которые обучились выходить из тела благодаря приёму различных наркотиков и психотропных веществ, и **спящих**, тела которых покоятся в состоянии криогенной заморозки. Стоит отметить, что самые опытные из погонщиков не нуждаются в наркотических препаратах и способны отправлять свои души в нематериальный мир посредством сильного сосредоточения или простой медитации.

Личностные профили

Помимо различных методов взаимодействия с призраками, агенты делятся на несколько личностных категорий, которые используются руководством организации для максимально эффективного распределения должностных обязанностей в каждой отдельной группе "Орфея".

Абсолютное большинство агентов принадлежит к одной из пяти следующих категорий, хотя ходят слухи о существовании более редких профилей.

• **Банши** стараются помогать окружающим, не только защищая людей от призраков, но и помогая самим призракам обрести покой. Многие Банши предвидят будущее, интуитивно чувствуют прошлое и обладают другими ясновидческими способностями.

• **Мо́роки** предпочитают работать в одиночестве и, как правило, избегают частных контактов с другими людьми. Они известны своей способностью вселяться в неодушевлённые предметы, от телефонов и замков до машин и целых сооружений.

• **Полтергейстами** называют агентов, которые плохо контролируют свои эмоции. По иронии судьбы, в этом же заключается и их сильная сторона, поскольку они способны манипулировать окружающими предметами и устраивать хаос, мешающий или даже наносящий физический вред их врагам.

• **Наездники** управляют эмоциями окружающих. Это делает их превосходными лидерами, шпионами и манипуляторами - хотя нередко вызывает и недовольство других агентов.

• **Светлячки** - также известные под более формальным названием Блуждающие огоньки - славятся своей лёгкой, почти игривой натурой, которая помогает им очаровывать окружающих и заручаться поддержкой других людей даже в самых затруднительных ситуациях. Многие из них отличаются хорошим чувством юмора и способны поднять настроение в обстановке, располагающей скорее к панике, чем к веселью.

Горнило

Практически ни один агент "Орфея" не действует в одиночку. Абсолютное большинство сотрудников компании собираются в тесно связанные команды, которые известны под метафорическим названием *горнила*. Хотя в теории агент может сам попроситься в то или иное горнило, по внутренним правилам компании такие команды собирают специально обученные психологи, которые изучают личности новых агентов и определяют их совместимость с другими сотрудниками.

Помимо доверия, которое члены горнила вырабатывают друг к другу уже после проведения нескольких операций, объединение в команду позволяет сотрудникам компании обмениваться мистическими дарами и вырабатывать сложные тактики по использованию своих призрачных сил.

История

Компания "Орфей" всегда была амбициозной организацией. Её история уходит корнями в 1986 год, когда талантливый инженер Роберт Джексон и доктор Энн Дель Греко решили создать компанию, которая изменила бы сам подход к лечению тяжёлых заболеваний. Искренне веря в то, что уже в обозримом будущем учёным удастся найти лекарство от рака и других современных напастей, Джексон и Греко обратились к криогенным технологиям, создав компанию "Джи-ди-Джи Криогеникс" (от первых букв их фамилий), которая предлагала своим клиентам пройти заморозку и просто дождаться того момента, когда лечение станет возможным.

В тот же год они повстречали Джейн Кеннеди (в девичестве Фримен) - богатую женщину, которая к своим тридцати семи годам уже страдала от многочисленных злокачественных опухолей. Будучи горячим приверженцем восточных учений, Джейн верила, что заболевания посланы ей для того, чтобы подготовить её разум к новому опыту. Она просто отказывалась верить, что за все свои муки она не будет вознаграждена чем-то великим и светлым.

Джейн стала основным финансистом компании, распорядившись, чтобы её родственники продолжали инвестировать в "Джи-ди-Джи Криогеникс" даже в её отсутствие. Через пять лет после её заморозки медицина шагнула достаточно далеко, чтобы лечение опухолей Джейн Кеннеди стало возможным. После нескольких успешных операций Джейн, пока ещё только возвращающаяся в нормальное состояние, обнаружила, что за столько лет инвестиций её семья получила 25% акций в компании.

Однако куда любопытнее было то, что могла рассказать окружающим сама Джейн. Она утверждала, что за время своего пребывания в криогенной камере она не меньше трёх раз выходила из тела и путешествовала по городу, наблюдая за жизнью людей и подслушивая их разговоры. Более того, она видела души других людей, большинство из которых признавались Джейн, что, в отличие от неё, они уже умерли - но по каким-то причинам не могут покинуть землю. В скором времени после своего поправления она написала об этом книгу, озаглавленную "Другая сторона?", в которой она не столько поднимала вопросы о потустороннем мире, сколько делилась своими воспоминаниями.

В пределах двух следующих лет компания разморозила ещё четырёх клиентов, которые рассказывали о похожих переживаниях. Кроме того, как и Джейн, они получили контроль над значительной частью акций компании. И хотя у каждого из них были свои интересы, суммарное они владели большим количеством акций, чем сами Дель Греко и Джексон.

Тогда же произошёл случай, едва не уничтоживший всю компанию. Из-за незарегистрированного сбоя в одной из криогенных камер умер последний клиент "Джи-ди-Джи Криогеникс", Амир Джафар аль Азим. Его тело подверглось стремительному некрозу, и к моменту обнаружения сбоя Азим фактически начал гнить. Спасти его уже не удалось. Для того чтобы урегулировать иск богатой саудовской семьи, Джексону и Дель Греко пришлось продать солидный процент своих акций. После этого их финансовое участие в делах компании практически подошло к концу.

В 1994 году бразды правления окончательно перешли в руки новоявленного Совета директоров, состоящего из пациентов "Джи-ди-Джи Криогеникс". После недолгих переговоров организация была переименована в "Компанию Орфей" - в честь древнегреческого героя, спустившегося в мир мёртвых для спасения своей возлюбленной Эвридики. К моменту формирования компании Агентство национальной безопасности США проявило странную заинтересованность в деятельности и истории организации, что привело к появлению формального представителя АНБ в Совете директоров.

Ещё два года спустя Роберт Джексон умер от инфаркта. Несмотря на отсутствие явных поводов для беспокойства, его возраст (всего пятьдесят с небольшим) вкупе со слухами о тайных экспериментах с криогенными технологиями дал толчок к длительным перетолкам

среди администраторов компании. Истинные обстоятельства его смерти до сих пор считаются загадкой, а некоторые и вовсе считают, что Джексона "устранило" правительство США.

Следующие два года компанией управлял один из спасённых ей пациентов, Джордж Оливер, пока его не сменил амбициозный молодой руководитель Джек Тилтон, до этого работавший в сфере сталелитейной промышленности. Хотя поначалу не все соглашались с манерой правления Тилтона (а некоторые недолюбливают его до сих пор), именно он спас компанию от развала, в корне преобразив её деятельность. Если раньше организация предлагала свои услуги лишь самым богатым клиентам, сравнительно редко появляясь с рекламой на телевидении и в журналах, то с появлением Тилтона и его революционного плана компания занялась активной самопрезентацией и начала принимать заказы от менее состоятельных клиентов.

Но что ещё важнее, он начал собирать команду людей, которые не просто рассказывали истории о выходе из тела, но и мечтали использовать эти знания для чего-то большего. Спустя всего несколько месяцев "Орфей" приобрёл свой современный облик.

Структура

Основную работу компании выполняют **консультанты по паранормальным исследованиям** – специалисты по взаимодействию с призраками, которые путешествуют по разным городам и осматривают места, в которых клиентам якобы встречались призраки. Как правило, они собираются в команды от трёх до шести человек под началом **главного исследователя**. Технически командой руководит **лидер проекта**, который отвечает за составление графиков, распределение имеющихся ресурсов и другие задачи, не связанные непосредственно с решением паранормальных вопросов. Однако поскольку лидер проекта чаще всего остаётся в штабе и не путешествует с остальной частью группы, как правило, "полевые вопросы" решает именно главный исследователь.

Согласно внутриорганизационной статистике, около 30% консультантов по паранормальным исследованиям в настоящее время находятся в больнице. Причины госпитализации далеко не всегда связаны с травмами, полученными при изучении паранормальных явлений, однако статика не могла ускользнуть от глаз полевых агентов.

Некоторые консультанты, уже поработавшие в поле, становятся **тренерами**. Они редко покидают штаб организации, но вплотную работают с новичками, рассказывая обо всём, что им довелось пережить.

За связи с общественностью отвечают четыре отдела, специализирующиеся на работе в разных областях СМИ: **телевидении**, **радио**, **печати** и **Интернете**. Они работают под началом одного человека, старшего вице-президента Маргарет Бёрнс.

Поскольку сайт компании всё ещё остаётся достаточно небольшим для организации подобного уровня, **IT-отдел** пока не может похвастаться ни большим штатом сотрудников, ни влиянием на внутренние дела организации.

Отдел инженерии до сих пор остаётся сердцем компании, поскольку "Орфей" не перестал предлагать услуги по заморозке клиентов, ожидающих изобретения новых лекарств. До 1996 года его возглавлял лично Боб Джексон. Теперь у руля встала доктор Энид Фаркванд, занимающая в компании должность младшего вице-президента.

Медицинский отдел следит за здоровьем клиентов, не допуская некроза, который был бы неизбежен при столь длительном пребывании в камере без соответствующего ухода.

Отделы **бухгалтерии** и **финансов** работают вместе, но подчиняются разным вице-президентам, что теоретически может привести к их конфликту.

В то время как большинство компаний располагают "отделом кадров", руководство организации сочло само слово "кадр" уничижительным для своих сотрудников. Вместо этого набором новых сотрудников занимается **отдел внутренних услуг**, название которого

оправдывается ещё и тем, что его сотрудники занимаются распределением всевозможных фондов как между действующими, так и между уволившимися агентами. Управляет отделом старший вице-президент Николас Панагиотатос.

Общую стратегию деятельности определяет **исполнительное руководство** - маленький, но сплочённый коллектив, обладающий более чем 125 годами суммарного опыта в управлении компаниями аналогичного размера.

Джордж Оливер - глава компании в хаотичный период 1996-1998 годов - сейчас занимает председательское кресло в Совете директоров. Там же заседает единственный ныне живой основатель компании, Энн Дель Греко.

Тайные клики

Как и в любой другой крупной компании, в "Орфее" нашлось место и для своих неформальных клик. Некоторые из этих клик известны всему коллективу: например, некоторые инструктора встречаются друг с другом в кафе, чтобы обсудить новичков и методы их обучения. Другие группы малоизвестны, однако не делают никакой тайны из своего существования. Например, руководство едва ли заинтересуется сведениями о клике агентов, которые встречаются каждую пятницу неподалёку от штаба организации, чтобы обсудить сплетни и слухи о "настоящей" деятельности компании.

Однако существуют истории, которые просто не могут не привлекать внимание полевых агентов и даже отдельных руководителей. Так, ходят слухи о существовании тайного Совета директоров, который правит всей организацией или хотя бы участвует в разработке её стратегии. Кто в нём заседает? Зависит от того, кого вы спросите. Одни говорят, что по меньшей мере один из членов этого "истинного" Совета директоров работает на правительство (стоит заметить, что сторонники этого заговора даже предоставляют косвенные доказательства своей правоты). Другие считают, что организацией руководят пришельцы (эти агенты, напротив, ещё ни разу не предоставляли хоть сколько-нибудь убедительных доказательств). Третьи убеждены, что организация находится в руках религиозных фанатиков или культистов (никаких доказательств), четвёртые склонны во всём видеть руку богатых представителей других корпораций (что вполне может оказаться действительностью), а пятые вообще утверждают, что организацией управляют призраки (что, опять же, вполне может соответствовать действительности).

Как видно из этого примера, даже прямое отсутствие доказательств не останавливает агентов от сочинения новых теорий заговора. И истории о "теневом совете" – далеко не единственные, которые можно подслушать в частной беседе агентов.

Публичность

Как уже отмечалось выше, "Орфей" открыто рекламирует свою деятельность ещё с 1996 года, когда первые агенты начали предлагать всем желающим нанять их для устранения, спасения или изучения призраков. Вместе с тем, руководство компании призывает сотрудников хранить молчание о секретах, текущих планах и тем более уязвимых точках "Орфея". Высокая (а по меркам многих агентов - даже огромная) зарплата обычно решает этот вопрос, однако если агент пытается дать интервью по радио или телевидению, не согласовав это с руководством, ему открыто дают понять, что это нарушение никогда не должно повториться. Слухам об агентах, "бесследно пропавших" после нарушения этого правила, поистине нет числа.

Кроме того, если это возможно, "Орфей" старается не раскрывать слишком много своих секретов даже при работе с клиентами. Как правило, люди, готовые заплатить огромные деньги за возможность пообщаться с душой умершего родственника или, напротив, изгнать её прочь, согласны и на любые требования компании. Тем не менее, при возможности агентам

рекомендуется выдать себя за сотрудников ФБР, исследователей паранормального мира, знатоков фэншуя (желающих осмотреть дом) или сотрудников вымышленных фирм - в зависимости от того, во что готов поверить тот или иной заказчик.

Более того, тёмный секрет компании заключается в том, что ей регулярно приходится пробираться на частную территорию без разрешения владельца. Некоторые люди сами не понимают, что им нужны услуги компании. Если такой "клиент" никогда не узнает, что в его доме побывали охотники на привидений, довольны останутся все.

Отношения с законом

Ещё ни одно правительство мира не выпустило свода законов, регулирующего взаимодействие людей с призраками. Считается, что на данный момент ни один из агентов компании не сталкивался с юридическими проблемами, которые были бы связаны непосредственно с охотой на призраков или исследованием паранормальных явлений.

Само собой, агентам запрещается использовать свои силы для совершения преступлений, хотя иногда это бывает необходимо из соображений безопасности. Например, порой всей команде приходится уничтожить автомобиль, в который вселился обезумевший призрак, или проникнуть в дом, владелец которого просто не понимает, какая опасность ему грозит. В этом случае агентам необходимо сделать всё, чтобы их не поймали. Конечно, до определённой степени компания прилагает усилия к спасению ценных кадров, однако это не отменяет того очевидного обстоятельства, что компания не всесильна. Агент, слишком часто попадающийся на местах преступлений, практически неизбежно закончит свои дни в тюрьме.

И всё же многих сотрудников интригует само молчание правительства в отношении их организации. Ходят слухи, что их деятельность игнорируют вовсе не из-за отсутствия информации о компании и легальности её бизнеса - а из-за того, что финансисты "Орфея" не забывают вовремя класть по лишней тысяче долларов в нужный карман.

Вопрос доверия

Строго говоря, агенты "Орфея" выполняют конкретные миссии. Они не обязаны понимать, с чем именно им приходится бороться, если *по мнению руководства* эти сведения им не нужны. Между объёмом информации, доступным на высших уровнях компании, и общими знаниями агентов давно уже образовалась колоссальная пропасть. И руководство по-прежнему убеждено в том, что даже самому эффективному горнилу не следует знать об истинном положении дел во всём мире.

Само собой, это не всегда устраивает агентов, которые иногда замечают, что череда "несвязанных" миссий выстраивается в единую цепочку событий, сущность которых всё это время понимало их руководство. Если агент высказывает своё недовольство публично, с ним связываются вышестоящие лица, которые напоминают ему об огромной зарплате, а также об отсутствии пунктов контракта, в которых компания гарантировала бы агенту полное посвящение во внутренние дела "Орфея". Подлинные конфликты между агентом и руководством решаются в частном порядке - но никогда не в пользу агента.

Стоит заметить, что от представителей каждого горнила ожидаются сообщения о любых признаках недовольства, высказанных их товарищами по команде. Само собой, это не означает, что каждый агент действительно готов рисковать потерей доверия к себе, сообщая подобные сведения начальству.

ПС-мониторы

По иронии судьбы, одну из самых революционных разработок компании можно назвать и одной из наименее востребованных в её внутреннем коллективе. ПС-монитором, или "Монитором посмертных сущностей", называется переносное устройство, которое позволяет агенту засекать призраков и определять их приблизительное местоположение.

С игромеханической точки зрения агент, использующий ПС-монитор, должен пройти проверку Восприятия + Компьютера: в случае успеха он узнаёт обо всех призраках в пределах пятидесяти метров от себя и устанавливает их местоположение с точностью до пяти метров. При желании он может определить и более точное расположение "источников сигнала", используя метод триангуляции. В этом случае он должен перемещаться по этой пятидесятиметровой области, проходя повторные проверки. Каждая успешная проверка сокращает погрешность ещё на метр.

Тем не менее, это устройство держит заряд всего 30 минут и быстро накаляется, что делает его длительное использование некомфортным и даже немного болезненным.

Но самое главное заключается в том, что абсолютному большинству полевых агентов (так называемых "консультантом по паранормальным исследованиям") такие приборы попросту не нужны из-за их личной способности видеть призраков или даже искать их на расстоянии.

С другой стороны, все важные здания "Орфея" оснащены более крупными, непортативными версиями ПС-мониторов, которые засекают призраков на куда большем расстоянии и пригодны для использования теми агентами, которые обычно работают в штабе и не способны воспринимать призраков с помощью своих органов чувств.

Процедура исследования

Практически каждая операция компании начинается с установления контакта с пострадавшей стороной - будь это хозяин дома, простой местный житель, офисный работник или кто-нибудь ещё.

Первым делом оперативник (а речь, как правило, идёт о "консультанте по паранормальным исследованиям") должен задать себе вопрос: что связывает посмертную сущность с миром людей. Посмертной сущностью, разумеется, называется призрак.

Установление связи между посмертной сущностью и окружающим миром проходит по следующему алгоритму:

• Оперативнику рекомендуется выяснить у пострадавшей стороны, покидает ли призрак границы определённого здания или другой территории. Если нет, вероятнее всего, призрак связан с конкретным местом. Если да, оперативник переходит к следующему пункту.

• Если это возможно, агент должен поговорить сразу с несколькими людьми, сталкивавшимися с привидением. Если посмертную сущность видели разные люди, значит, они *не* связана с конкретной персоной. В обратном случае высока вероятность того, что призрак остался в земной реальности из-за единственного человека или тесно связанной группы людей, которым он и являлся.

• Если призрака видели разные люди *или* если агенту не удалось найти более одного свидетеля, ему рекомендуется найти связь между вещами, которые находятся в собственности всех пострадавших, и предметами, расположенными в местах обитания призрака. Если подобная связь существует, вполне вероятно, что призрака удерживает определённый предмет. Например, если призрак является на место убийства, а один из местных жителей известен как редкий любитель оружия, существует хотя бы гипотетическая вероятность, что человеческую жизнь призрака оборвал именно он - однако призрак настолько сосредоточился на самой физической боли, вызванной ранением, что на земле его удерживает именно оружие, а не убийца.

В дополнение к этому агенту следует уточнить у пострадавших, совершает ли призрак *разные* действия. Если он повторяет одни и те же движения или пишет на зеркалах одну и ту же фразу, есть вероятность, что оперативник столкнулся с **подражателем**. Под этим названием известен призрак, загробная жизнь которого представляет собой бесконечный цикл из действий, некогда приведших к смерти. Подражатели делятся на **статичных** и **активных**. Первые безопасны, поскольку не понимают, что происходит вокруг, и даже не до конца осознают своё существование. Они не замечают агентов и во многом представляют собой необычный вариант "местной достопримечательности".

Активные подражатели тоже повторяют действия, связанные с их смертью, однако они способны изменять своё поведение в зависимости от того, как меняется мир. Например, если агент переместит оружие убийства из одной комнаты в другую, призрак последует за ним.

В то же время, агентам не рекомендуется вмешиваться в цикл активного подражателя, пока они не поймут, что заставит эту посмертную сущность прервать свои действия. Известны случаи, когда агенты погибали от рук привидения, пришедшего в ужас от попыток изменить его цикл.

Наконец, самую опасную категорию посмертных сущностей представляют **свободные призраки**. Эти души знают о своей смерти, однако считают себя людьми. В то время как организация допускает, что на философском или научном уровне их можно считать людьми, агентам следует помнить, что даже те призраки, которые кажутся совершенно разумными, часто следуют оккультным правилам, которые до сих пор не изучены даже в простейшем виде. Например, даже самый вменяемый призрак всё равно может выполнять действия, приведшие к его гибели - даже если он делает это в попытке понять, как он может разорвать этот цикл.

Цель миссии

Согласно официальным утверждениям руководства, цель каждой миссии "Орфея" определяет сам заказчик. Тем не менее, даже получив совершенно конкретный запрос от клиента, руководство часто модифицирует его так, как считает выгодным или правильным. Иногда это облегчает деятельность агентов, поскольку вместо полного уничтожения призрака они могут попросту убедить его уйти. С другой стороны, иногда руководство даёт агентам более сложные задания - например, требуя поймать и перевезти призрака в специальную лабораторию вместо того, чтобы просто уничтожить его, или приказывая агентам вытянуть из посмертной сущности ценные сведения прежде, чем выполнять заказ на её изгнание.

Реферальное вознаграждение

Хотя агентам запрещено отклоняться от приказов, им разрешается вступать в контакты с потенциальными клиентами, ещё не обратившимися в "Орфей", даже если это послужит временной приостановкой текущей миссии. Так, если при выполнении своей задачи агент или всё горнило заметит "постороннего" призрака, он может попытаться найти клиента, заинтересованного в устранении этой посмертной сущности (или в установлении контакта, или в любом другом взаимодействии с призраком).

За проявленную инициативность отдел внутренних услуг вознаградит агента 1% от общей стоимости заказа.

Глава вторая:
Силуэты, Элегии
и другие жуткие вещи

Люди предпочитают давать простые названия и элементарные объяснения всему, что они не понимают. Даже агенты "Орфея", работающие в мире призраков день и ночь, слабо разбираются в принципах и законах этой вселенной. Их понимание ограничено несколькими простейшими архетипами. Даже когда они сталкиваются с феноменом, который им неизвестен, однако который хотя бы немного напоминает любой другой, они поспешно наклеивают на него знакомый ярлык и стараются выкинуть из головы мысли о том, что мир духов буквально наполнен феноменами, не поддающимися объяснению.

К сожалению для агентов "Орфея", это правило сохраняет полную силу и в случае с их собственными способностями. Приведённые ниже психологические и духовные категории, на которые подразделяют друг друга сотрудники компании, выработаны ими для того, чтобы достичь хоть какого-то понимания своих мистических сил.

Иными словами, эти категории неточны, неполны, а возможно – и просто неправильны. Рассматривайте их как термины (и архетипы), придуманные людьми, только-только перешагнувшими черту жизни. Например, не следует полагать, что мир *всегда* делился на духов и теней или что во вселенной не существует других видов призраков.

Но, с положительной точки зрения, всё, что устраивает агентов "Орфея", удобно использовать и в игре. Давайте приступим.

Врождённые способности

В дополнение к Кошмарам, доступным только определённым агентам и подробно рассмотренным ниже, все сотрудники организации обладают и чередой неотъемлемых сил, которые они могут использовать с самого старта игры.

Могильное зрение

По умолчанию призраки не способны видеть людей и других существ, обитающих в материальном мире. В каком-то смысле для них они представляют собой таких же фантомов, какими служат для людей сами призраки. Это же касается и "простых" астральных путешественников, не обладающих подготовкой "Орфея".

Тем не менее, агенты "Орфея" обладают особыми навыками, позволяющими им видеть людей и призраков одновременно - даже когда они находятся в нематериальном состоянии. Это не требует никаких проверок: они всегда видят тех и других. Это касается как настоящих призраков, так и живых агентов наподобие оперативников, вышедших из тела посредством медитативной практики или заморозки.

Более того, пройдя проверку Восприятия + изначальной Энергии со сложностью 6, персонаж может определить текущий уровень Энергии любого существа - мёртвого или живого.

Невидимость и нематериальность

Персонаж может вложить пункт Энергии, чтобы наделить себя способностью проходить сквозь любые предметы и стены до окончания сцены. Если персонаж не использует эту способность, то в каждом раунде, в котором сквозь его тело прошёл твёрдый объект (машина, пуля, нож и так далее), он утрачивает по одному очку Энергии. Парадоксальность этой способности заключается в том, что персонаж должен сам заставить свою нервную систему

приспособиться к реалиям бесплотного существования. В обратном случае каждый объект, проходящий сквозь тело протагониста, будет вызывать у него лёгкое потрясение, отражающееся в потере Энергии.

Этот психологический эффект даёт начало ещё одному любопытному парадоксу: отменяя один закон физики (плотность своего тела), персонаж не избавляется от остальных, включая инерцию и гравитацию. Например, пройдя сквозь окно второго этажа, персонаж упадёт на землю, а провалившись сквозь дорожное покрытие, рухнет на канализационное дно.

Стоит заметить, что по-настоящему твёрдые объекты наподобие недр Земли недоступны даже для призраков. С другой стороны, практически невесомое тело призрака (или астрального путешественника) может перемещаться по воде и другим нетвёрдым поверхностям.

Неуязвимость

За исключением вышеупомянутого риска потери Энергии оружие и другие смертоносные объекты (вроде автомобиля на полном ходу) не способны причинить агенту какой-либо вред. Исключением могут служить особые виды оружия наподобие заговорённых клинков, оружия Спектров и других опасных сокровищ загробного мира.

Материализация

Призраки и астральные путешественники способны материализоваться, вкладывая в это очки Энергии. Каждый Силуэт обладает своими правилами материализации, однако в целом можно говорить о нескольких стадиях материализации, лишь последняя из которых позволяет призраку взаимодействовать одновременно с людьми и посмертными сущностями.

Кроме того, повествовательной точки зрения считайте, что чем выше Энергия протагониста, тем больше он похож на человека. Призрак, материализовавшийся на седьмом уровне Энергии, выглядит как человек, а на восьмом (или большем) его сердце бьётся, из губ исходит тёплое дыхание, а прикосновение к его коже вызывает ощущение приятного жара. Примечательно, что это тепло носит метафизический характер: например, температурные датчики не смогут засечь подобного персонажа. Ощутить его тепло может только живой человек.

И напротив, чем ниже Энергия, тем больше персонаж напоминает классическое привидение (или хотя бы оживший труп). Так, призрак агента, погибшего под камнепадом, на шестом уровне будет покрыт обычными синяками, однако уже на третьем его тело станет щеголять выпирающими костями, а на первом преобразится в живое месиво из мяса, костей и крови.

Рассказчик вправе назначать штрафы за раны на каждом уровне такой материализации, поскольку агенту, погибшему в ужасающих обстоятельствах, может быть по меньшей мере *дискомфортно* возвращаться в свою изуродованную плоть. Разумеется, последнее правило носит опциональный характер.

Если по каким-либо причинам изначальный уровень Энергии протагониста не достигает 4 пунктов, он не способен материализовываться полностью (даже вкладывая по 2 очка этой шкалы). Его степень взаимодействия с миром людей в своей призрачной форме всегда будет ограничена лёгким проявлением своей внешности – не более того.

Оценка характера

Затратив очко Энергии, персонаж может интуитивно определить потенциальный Силуэт другого человека. Под абстрактным определением "потенциальный Силуэт" подразумевается Силуэт, который получил бы этот человек, если бы умер. С игромеханической точки зрения это означает, что персонаж узнаёт, к какой группе относится Натура другого человека.

Например, Силуэт Банши связан с Натурами *Опекун, Защитник, Щёголь, Посредник, Кающийся грешник и Мученик.* Если Натура другого человека входит в этот список, герой узнаёт об этом.

Если Натура другого человека *полностью* совпадает с Натурой самого персонажа, тот автоматически узнаёт и это.

Беда не ходит одна

Если персонаж знает, к какой группе принадлежит Натура призрака (а не живого человека), он может вложить очко Энергии и получить +2 дайса к любым Социальным проверкам, связанным с этим призраком. Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

Если Натуры протагониста и призрака целиком совпадают, бонус возрастает до +4.

Призраки, наделённые хотя бы самым общей свободой воли, могут сопротивляться наложению этих эмоциональных уз. В этом случае они могут вступить в состязание Воли с протагонистом: победит тот, кто получит больше успехов.

Определение якорей

Каждого призрака удерживает на земле то, что обладает для него колоссальным эмоциональным значением. Это может быть незавершённое дело, желание проследить за безопасностью близких или чистейший ужас перед окровавленным топором, забравшим его жизнь вместе с головой. Такие предметы, люди, места, задачи или другие причины задержки призрака в мире людей называются *якорями.*

Столкнувшись с посмертной сущностью, агенты "Орфея" способны интуитивно почувствовать общий характер её якорей, просто вложив пункт Энергии. Это не позволяет им автоматически определить, где находится якорь: вместо этого персонажи слышат голоса людей, представляющих ценность для призрака, или чувствуют запах их духов, или видят ключевой предмет (но не его расположение).

Рассечение нитей

Когда персонажам наконец удаётся найти якорь, они должны выполнить задачу, которая позволит призраку посчитать своё дело завершённым. Например, они могут найти убийцу, сжечь проклятую реликвию, помочь детям призрака найти закопанное сокровище или совершить другой поступок, способный вызвать у призрака чувство полного умиротворения.

Стоит заметить, что многие призраки обладают несколькими якорями, а потому избавление духа от каждого из них иногда занимает недели, если не месяцы.

Освобождение посмертной сущности от каждого якоря повышает её Энергию на один уровень (но не больше пяти, даже если агенты "Орфея" помогли её избавиться от шести или большего числа якорей). В свою очередь, сами агенты чувствуют удивительное воодушевление, которое позволяет им избавиться от одного или нескольких очков Злобы.

За избавление духа от каждого якоря персонажи утрачивают от одного до пяти очков Злобы в зависимости от того, насколько искренне они пытались принести мир и покой истерзанной душе. Последнее, разумеется, определяет Рассказчик.

Более того, избавление духа от каждого якоря повышает временную Энергию протагонистов до 10. Это касается даже теней, которые в других случаях ограничены куда меньшим объёмом Энергии. Не стоит считать это нарушением правила: тень просто чувствует, что впервые за долгое время она стала частью чего-то великого.

Когда призрак наконец освобождается ото всех якорей, персонажу остаётся поговорить с ним и призвать его не бороться за своё место в мире людей. В этом случае персонаж вкладывает 10 пунктов Энергии, передавая их призраку и позволяя использовать их для окончательного перехода в загробный мир.

По усмотрению Рассказчика тот из протагонистов, кто больше всего старался освободить призрака, избавляется от одного *постоянного* уровня Злобы.

Кража

Наконец, если Натура протагониста входит в ту же группу, к которой принадлежит и Натура другого призрака, он может прикоснуться к жертве и вступить с ней в состязание Воли. За каждый успех, *превышающий* сумму успехов жертвы, протагонист забирает у неё по очку Энергии.

При этом Рассказчик проходит проверку Злобы самого персонажа и повышает временный уровень этой характеристики на число, соответствующее сумме успехов. Если высасывание Энергии полностью обнуляет шкалу этой характеристики *и* при этом жертва обладает нулевым запасом Воли, протагонист нечаянно превращает жертву в Спектра.

В этом случае его Злоба вырастает на один *постоянный* уровень.

Силуэты

Силуэтами называются личностные профили - или, если угодно, психологические портреты, - которые определяют характер агента, его ключевую роль в своём горниле и многие призрачные способности.

Поскольку Силуэты тесно связаны с сущностью протагониста, никто не способен поменять один Силуэт на другой. Озлобленный и нелюбимый Мо́рок или Полтергейст не может превратиться в душу компании и гедониста наподобие Светлячка, так же как и Наездник, привыкший лгать и манипулировать окружающими, не в состоянии превратиться в отрытого и добродушного Банши.

Банши

Мои слова будут услышаны. Даже если для этого мне придётся сказать их так громко, что у вас кровь пойдёт из ушей.

Банши читают прошлое, видят будущее и унимают боль окружающих в настоящем. С практической точки зрения они чаще всего играют роль аналитиков, исповедников и советников, хотя идеологически их куда лучше было бы уподобить целителям и миссионерам. Пытаясь принести мир окружающим, Банши часто лишают покоя самих себя. Они распутывают бесконечные узлы мук и страданий, в которые превратилась жизнь призраков, и пытаются воодушевить на новые подвиги тех, кто ещё не умер.

Кошмары: *Плач*, Предвидение

Материализация: Не затрачивая Энергии, Банши может заставить свой голос разноситься по всей округе. У этой способности нет определённого радиуса действия, однако в целом считайте, что Банши может произносить слова из любой точки текущей *локации* в самом широком смысле слова. В зависимости от значений Энергии и Злобы, голос Банши может звучать интригующе, притягательно, странно или отталкивающе. Опять же ориентируйтесь на собственные предпочтения в повествовании или отыгрыше: никаких правил здесь не существует.

Вложив всего пункт Энергии, Банши может превратиться в классическое привидение с голубовато-бледным прозрачным телом. Если Злоба протагониста достигает уровня, равного его Энергии -1, этот призрак приобретает зловещие черты наподобие острых зубов или чёрных акульих глаз. На этой стадии материализации персонаж может использовать свои физические способности, однако их уровни (включая значения Атрибутов) ополовиниваются с округлением вниз.

Вложив сразу два пункта Энергии, Банши приобретает человеческую внешность, хотя при движении тело призрака кажется необычайно лёгким, как если бы он находился в воде, но пытался идти по дну.

Изначальная Энергия: 5

Изначальная Злоба: 0

Изначальная Воля: 3

Типичные Натуры: Опекун, Защитник, Щёголь, Посредник, Кающийся грешник и Мученик.

Мо́рок

Запрыгивай! Пора узнать, на что способен этот маленький “додж”.

Ужас Амитивилля, призрачные узники лондонского Тауэра, мумии в усыпальнице Тутанхамона - все эти существа в действительности были Мороками: во всяком случае, если верить исследователям “Орфея”.

В своей прежней жизни практически каждый Морок старался убежать от оседлой жизни. Возможно, он был бродягой или гастролирующим музыкантом, возможно - пилотом авиалайнера или капитаном на корабле дальнего плавания. Неважно, как он пытался сбежать от своей жизни: важно, что он привык к постоянной смене мест, людей и событий.

Мороки редко привязываются к людям. У большинства из них есть один или два настоящих друга, с которыми они встречаются между путешествиями, однако у многих и вовсе нет связей, которые можно было бы назвать хоть сколько-нибудь крепкими.

Как правило, Мороков переполняют тёмные эмоции наподобие разочарования в жизни, скорби по утраченным возможностям или ностальгии по живописным местам, в которые они никогда не вернутся. В той или иной степени каждый из Мороков склонен к вспышкам агрессии, которые и дают выход этим эмоциям. А это кадровики "Орфея" считают отличным поводом для того, чтобы поручать Морокам миссии, требующие агрессивного или, по меньшей мере, напористого характера.

Кошмары: *Внедрение*, Ведьмовской нимб

Материализация: При желании, даже не вкладывая очков Энергии, персонаж может отражаться в зеркальных поверхностях вроде полированных столов, посуды, воды или стёкол. На его внешность влияет соотношение Энергии и Злобы: например, персонаж, практически целиком поддавшийся своим негативным чувствам, будет похож скорее на монстра из Преисподней, чем традиционного призрака.

Вложив один пункт Энергии, персонаж превращается в типичное бледное привидение, лицо которого прикрыто непроницаемой мембраной. Некоторым этот облик может напомнить хэллоуиновских призраков, окутанных в саваны. Другим - призраков с фотографий викторианской эпохи. На этой стадии материализации персонаж может использовать свои физические способности, однако их уровни (включая значения Атрибутов) ополовиниваются с округлением вниз.

Вложив два очка Энергии, персонаж материализуется в самом буквальном смысле слова. Более того, технически он находится сразу в обоих мирах. Например, ничто не мешает ему схватить одной рукой призрака, а другой человека.

Изначальная Энергия: 5

Изначальная Злоба: 1

Изначальная Воля: 4

Типичные Натуры: Дилетант, Путешественник, Одиночка, Бунтарь, Светский лев и Авантюрист.

Полтергейст

Если ты заставишь меня повторить свой вопрос ещё раз, я задам его в очень, очень болезненной форме.

Почти в любой мифологии мира нашлось своё место для призраков, которые швыряют в людей предметы различной тяжести, чтобы выразить свою неутолимую ярость. В германских народах этих созданий называли шумными призраками - полтергейстами, - и со временем это название подхватили даже люди, которые не могли в точности объяснить, что оно означает.

Агенты, соответствующие эмоциональному профилю Полтергейстов, действительно склонны к выплеску своей ярости в виде сильнейших телекинетических импульсов. Но в отличие от своих фольклорных аналогов, они способны контролировать эту ярость. Как сильно бы ни клокотал гнев в их сердцах, они способны выбрать жертву и нанести ему прицельный удар вместо того, чтобы просто разбрасываться предметами в исступлённой ненависти ко всему миру. Хотя, разумеется, исключения существуют.

Кошмары: *Кавардак*, Сплетение

Материализация: Даже не вкладывая очков Энергии, Полтергейст способен влиять на окружающий мир так, словно его эфемерные руки обладают Силой и Ловкостью 1. Изобретательные агенты могут использовать эту силу в творческом ключе - например, набирая жертве сообщения на её же компьютере, заставляя кнопки на клавиатуре нажиматься сами собой.

Вложив один пункт Энергии, Полтергейст собирает тело из мусора, бумаг и других лёгких предметов. На этой стадии материализации персонаж может использовать свои физические способности, однако их уровни (включая значения Атрибутов) ополовиниваются с округлением вниз.

Если кто-нибудь попытается выстрелить в эти предметы или нанести им удар чем-нибудь тяжёлым, игроку придётся сделать бросок на Волю своего персонажа со сложностью 7. В случае провала конструкция разрушается.

Вложив сразу два пункта Энергии, Полтергейст материализуется окончательно, превращаясь в нормального человека. Тем не менее, его вид значительно изменяется в зависимости от текущего уровня Злобы. Даже самый спокойный Полтергейст производит впечатление взвинченного человека, который готов сорваться в любую минуту. Полтергейст, *действительно* чувствующий сильнейшую Злобу, и вовсе похож на маньяка из современных ужастиков.

Изначальная Энергия: 5

Изначальная Злоба: 2

Изначальная Воля: 5

Типичные Натуры: Критик, Задира, Ребёнок, Деревенщина, Судья, Мазохист, Перфекционист и Жулик.

Наездник

Ты борешься со своими желаниями, разве нет? Никто ещё не побеждал в этой схватке.

И в жизни, и в смерти Наездники стремятся лишь к одному: к чувству контроля. Им не обязательно находится во главе крупной компании и носить почётные титулы. Они могут даже отказываться от *власти*. Однако им нужно чувствовать, что они способны влиять на людей - причём кардинальным образом. Многие готовы на всё – включая подлости и преступления - ради чувства своей значимости для других людей. В каком-то смысле Наездник считает себя реализованным только тогда, когда он оставляет свой след в судьбе окружающих.

Это не обязательно делает их злодеями: человек, вечно навязывающий своё мнение коллегам по работе, едва ли вызовет у них настоящую ненависть, не говоря уже об отсутствии настоящих угроз для их психики и здоровья. Но, выражаясь простым языком, Наездники эгоистичны. Они *должны* что-то значить. И иногда они должны значить для человека больше, чем он сам.

Кошмары: *Кукловодство*, Джаггернаут

Материализация: Не вкладывая ни одного пункта Энергии, персонаж может взаимодействовать с окружающим миром руками других людей. Для этого его эфемерному телу нужно коснуться жертвы. При соблюдении этого простого условия персонаж получает возможность говорить устами другого человека в течение ближайшего раунда или совершать самые элементарные действия его руками. Эта способность не позволяет принуждать человека к серьёзным поступкам, требующим ощутимого вложения сил. Для простоты считайте, что игрок может действовать руками жертвы так, как если бы она обладала Силой и Ловкостью 1.

Призраки, обладающие пониженной Злобой, могут прибегать к этим поступкам сравнительно незаметно (человек может сам не понять, зачем он коснулся того или иного предмета "по своей воле"). И наоборот, если Наездник отличается высоким показателем Злобы, жертва может приобрести болезненный цвет лица, а её глаза могут пожелтеть, словно в "Изгоняющем дьявола".

Вложив очко Энергии, Наездник приобретает отдалённое сходство со своим настоящим телом. На этой стадии материализации персонаж может использовать свои физические способности, однако их уровни (включая значения Атрибутов) ополовиниваются с округлением вниз.

Два очка Энергии позволяют Наезднику обрести физическое тело, хотя оно несколько отличается от его настоящего облика: например, кожа выглядит несколько иссохшей, а на лбу проступают чёрные вены.

Изначальная Энергия: 4

Изначальная Злоба: 2

Изначальная Воля: 6

Типичные Натуры: Автократ, Бюрократ, Соперник, Директор, Лидер, Наставник, Педагог и Традиционалист.

Светлячок

Просто иди вперёд. О, прости! Надо было сказать про первую ступеньку.

Светлячки практически одержимы общением. Одни могут болтать с окружающими просто для удовольствия, другие – для достижения конкретных целей, третьи, подобно Наездникам, для ощущения своего влияния на эмоции окружающих - однако все они постоянно находятся в центре любой компании. Для "Орфея" это означает, что Светлячки становятся безукоризненными шпионами и дипломатами, способными обезоружить любого агрессора своей открытой улыбкой - и возможно, позволить другим агентам нанести удар в спину.

Кошмары: *Неземная притягательность*, Невесомость

Материализация: Не вкладывая очков Энергии, Светлячок может материализоваться в виде красивого свечения, которое не обладает видимыми источниками. В этом обличье персонаж не способен издавать звуков, однако может показывать окружающим дорогу к их цели - или, возможно, погибели.

Вложив один пункт Энергии, Светлячок принимает форму обычного человека, однако его облик подёрнут мглой или переливается разными цветами, как если бы окружающие смотрели на него сквозь стекло, залитое дождём. При высоком уровне Злобы Светлячок полностью инвертирует это состояние, превращаясь в чёрно-белый силуэт, напоминающий человека с выцветшей фотографии.

Затратив сразу два пункта Энергии, персонаж полностью восстанавливает свой настоящий облик и приобретает плотность - однако его кожа всё равно излучает лёгкое неземное свечение.

Изначальная Энергия: 4

Изначальная Злоба: 0

Изначальная Воля: 4

Типичные Натуры: Любитель жизни, Ребёнок, Ловкач, Шутник, Искатель тайн и Хвастун.

Элегии

Если пользоваться внутренней терминологией самого "Орфея", Элегиями называются способы взаимодействия агентов с посмертными сущностями. Тем не менее, наряду с конкретными методами взаимодействия с миром мёртвых Элегии определяют и сущность протагониста. Пожалуй, основное различие между Элегиями и Силуэтами заключается в том, что никто из агентов не способен изменить свой Силуэт, однако смена Элегии считается допустимой - до определённой степени.

Дело в том, что из четырёх Элегий две (тени и духи) уже покинули мир людей. Эти агенты мертвы в совершенно буквальном, клиническом смысле слова. Они не могут ожить, просто изменив всё тот же "метод взаимодействия" с царством призраков.

С другой стороны, живые агенты (спящие и погонщики) могут менять Элегии на любые другие. Так, спящий вполне может освоить сложные медитативные практики или прибегнуть к наркотикам, позволяющим ему выходить из тела по собственной воле. Погонщик может устать от беспрерывного сосредоточения и ограничений самодисциплинирования, превратившись в спящего.

Что важнее всего, после смерти и спящие, и погонщики могут стать призраками. Те, кто ни разу не принимал наркотик *пигмент* или хотя бы не употреблял его слишком часто, почти гарантированно становятся духами. Оперативники, которым не посчастливилось принять наркотик от одного до несколько раз, превращаются в тени.

После этого смена Элегии становится невозможна. Духи не могут превращаться в теней и наоборот. Буквальное оживление персонажа через смену Элегии на погонщика или спящего в случае с призраками и вовсе считается элементов научной фантастики. По крайне мере, на *данном* этапе деятельности "Орфея" никто не научился превращать теней в полноценных духов или даровать им новую жизнь.

Кто знает, какие открытия ожидают их в будущем?

Погонщик

Что? Как быстро я могу выйти из тела? Открой дверь и сбеги по лестнице вниз. Я встречу тебя на первой ступеньке.

Погонщики обучаются сложным оккультным, эзотерическим и откровенно сверхъестественным практикам, которые позволяют им исторгать из себя астральное тело. Поскольку это предполагает длительную подготовку и требует незаурядных способностей к самодисциплинированию, каждый погонщик находится на хорошем счету у руководителей всего коллектива.

Многие агенты помогают себе развить этот навык при помощи новомодного наркотика, именуемого пигментом. Появившись на улицы считаные годы назад, пигмент уже занял одно из первых мест среди самых популярных наркотиков в мире. Американские дилеры также называют его "Блэк-Эйч", или Чёрным героином.

Несмотря на то, что "Блэк-Эйч" постоянно проходит новые степени очищения, его неизменными качествами остаются крайне высокая степень развития зависимости и потенциал к развитию у наркомана вышеупомянутых навыков по выходу из тела. Абсолютное большинство людей не понимают, что разговоры с призраками и способность видеть другие мистические феномены представляет собой не галлюцинацию, а совершенно буквальную реалию их новой жизни - обычно недолгой.

Зная об угрозе, которую пигмент представляет для психики и здоровья агентов, руководство не торопится делать его приём элементом стандартной подготовки погонщиков. Тем не менее, в организации работает далеко не один десяток агентов, которые мечтают получить не столько зарплату, сколько ещё одну дозу пигмента.

Само собой, среди агентов есть те, кому удалось преодолеть свою зависимость хотя бы на время - как и те, кто развил в себе необходимые навыки, не притрагиваясь к этому сладкому яду.

Преимущество: Если агент обладает хотя бы одним очком Навыка Медитации, для выхода из тела ему достаточно всего раунда. В обратном случае он должен погрузиться в себя на одну минуту. Во время астрального путешествия за душой погонщика тянется серебряная нить, соединяющая его с плотью.

Для того чтобы вернуться в тело, погонщику необходимо либо физически добраться до него из нематериального мира, либо по доброй воле нанести удар своей нервной системе. Последнее отражается в виде одного пункта тупого урона, который не поддаётся поглощению - однако в таком случае астральное тело агента развоплощается, а сам он пробуждается в своей физической оболочке.

Во время отдыха в *материальном* мире агент восполняет по одному пункту Энергии в час.

Недостаток: Каждый час пребывания в нематериальном мире агент должен вкладывать по очку Энергии, чтобы поддерживать жизненные функции своего тела. В обратном случае оно начинает получать по очку тупого урона.

Кроме того, *любой* урон, нанесённый астральному телу погонщика, тотчас переходит по серебряной нити в его физическую оболочку, нанося ей соответствующее количество очков тупого урона. Этот урон остаётся тупым, даже если астральное тело попытались уничтожить с помощью летального или аггравированного оружия. С другой стороны, персонаж может поглотить этот урон, пройдя проверку Выносливости со сложностью 5 (вместо обычной 6).

Гибель физического тела погонщика делает его призраком (как правило, тенью, однако если он не употреблял пигмента, смерть делает его духом).

Спящий

Малая смерть? Вы серьёзно? Нет, сон - это просто гигантская смерть.

Спящим не хватает сосредоточения, дисциплины, сил или просто желания осваивать сложные практики астрального путешествия. Вместо этого они обращаются к первому же методу выхода из тела, изобретённому компанией "Орфей". Они ложатся в специализированные криогенные камеры и спустя приблизительно пять часов после заморозки покидают границы своей физической оболочки. В сущности, первые агенты "Орфея" были именно спящими - и некоторые из них по сей день заседают в Совете директоров.

Поскольку длительная заморозка при температуре примерно в -62 градуса по Цельсию оказывает серьёзное давление как на психику, так и на тело агента, в последнее время стандартной практикой стало разделение графика таких оперативников на две недели "полевой работы" и одну неделю рутины. Под рутиной может пониматься всё что угодно - от простого отгула и отпуска до составления отчётов или проведения лекций внутри компании.

Стоит заметить, что спящие часто рискуют здоровьем не меньше погонщиков. В то время как последние могут погибнуть, оставив своё тело в опасном месте, спящие совершенно не чувствуют своей физической плоти и потому всецело находятся во власти медиков и инженеров, следящих за криокамерой. Если что-нибудь произойдёт в самой компании и врачи просто не смогут впрыснуть в кровь спящих целый коктейль химических реагентов, все спящие, задействованные в проведении текущих операций, просто погибнут от некроза тканей.

Преимущества: Спящие могут провести любой, даже самый долгий период времени в мире призраков, не вкладывая в это ни одного пункта Энергии. Более того, они могут передавать текущие очки Злобы в собственные тела, нанося им по очку тупого урона за каждый уровень Злобы. Поглотить подобный урон невозможно.

При возвращении в тело спящий восстанавливает Здоровье с обычной скоростью, получая назад по очку Злобы за каждое исцелённое очко Здоровья. Если что-либо заставит его выйти в астральный мир *до* исцеления, он тотчас получит назад сразу все очки Злобы, что теоретически может привести к вспышке гнева.

В дополнение ко всему, астральные тела спящих не соединены серебряной нитью с физической оболочкой, а потому попытки нанести урон их блуждающим душам не причиняют ни малейшего вреда материальному телу.

Недостатки: Главной проблемой спящих служит замедленный темп перехода в астральный мир. Заморозка агента требует не менее пяти часов сложной операции, причём вернуться назад он может только тогда, когда будет проведена обратная операция и его тело достигнет нормальной температуры.

Спящие не способны восстанавливать Энергию во время астральных путешествий: для восполнения сил им необходимо вернуться в тело. Новые пункты Энергии они приобретают по одному за час.

Дух

Нельзя убить то, что уже мертво

Духами называют призраков, уже окончательно и бесповоротно покинувших материальный мир, но сохранивших полную свободу воли, а в некоторых случаях даже приобретших более яркие личностные черты. Большинство таких духов не переживали клиническую смерть в годы своей первой жизни, а потому уже один факт их задержки в мире людей означает, что они сами приложили огромные волевые усилия к тому, чтобы остаться и сделать то, что кажется им необходимым.

Невзирая на это, духи не обладают какими-либо якорями или задачами, которые им было бы *необходимо* выполнить. В каждый отдельный период своего посмертного существования дух занимается тем, что представляет значение для него самого.

Когда такой дух материализуется, он приобретает ту внешность, причёску, цвет кожи и даже иллюзорную одежду, которую запомнил он сам. Он не способен изменять внешность по собственному желанию: материализация наделяет его именно тем видом, который обладает для него наибольшим значением.

Многие духи некогда были сотрудниками "Орфея". Другим агенты компании помогли освободиться от земных оков, но вместо истинного забвения предложили работать на свою организацию. Наконец, некоторые духи сами явились к агентам "Орфея" с просьбой устроить им встречу с нанимателями.

Поскольку духа практически невозможно заметить, руководство "Орфея" использует таких агентов для выполнения самых трудных и зачастую неофициальных задач, включая простой политический или промышленный шпионаж. Поговаривают, что иногда "Орфей" даже посылает таких агентов на проведение террористических актов и других преступных операций.

Преимущества: При создании персонажа игрок получает +5 свободных очков. Их рекомендуется вложить в развитие Воли и освоение новых Кошмаров, однако в целом вы можете использовать их по собственному усмотрению.

Недостатки: Каждый дух обладает тёмным двойником, известным как доппельгангер. Более опытные оккультисты называют таких двойников Спектрами. Духи, обладающие изначальной Энергией 6 или выше, способны чувствовать своих доппельгангеров на расстоянии, но только в самом общем ключе (например, "сейчас он находится на севере"). Если доппельгангер покидает пределы города, дух утрачивает с ним связь до тех пор, пока они снова не окажутся в относительной близости друг от друга.

Доппельгангер полностью копирует все способности и характеристики персонажа, однако вместо очков Энергии вкладывает очки Злобы. В дополнение к этому, он способен к проявлению любых Пятен без каких-либо недостатков.

Цели доппельгангера полностью противоположны стремлениям духа: например, если тот следит за благополучием своей семьи, Спектр делает всё, чтобы нанести его родственникам ужасающий вред. Каждый раз, когда Спектр преуспевает (например, убивая внука протагониста), сам дух получает новое очко Злобы.

Хотя дух может выследить и убить двойника, тот всегда возрождается по прошествии нескольких недель, точное число которых равно 20 - Злобе протагониста.

Тень

Помнишь, как в “Битлджусе” лицо Китона раскрылось, и изнутри полезли все эти щупальца? Нет? Так давай покажу.

Во многом тени напоминают духов: они покинули земной мир, но способны к материализации, они стараются завершить незаконченные дела, но сами определяют их сущность, они обладают полной независимостью, но решили сотрудничать с руководством "Орфея" - и так далее. Главным отличием теней от духов служит сам факт прижизненного употребления Чёрного героина, или пигмента.

Многие из них до сих пор мечтают впрыснуть этот смертоносный наркотик в свои омертвелые вены. Другие, напротив, не остановятся ни перед чем, чтобы наказать создателей этого проклятого яда. Но так или иначе, все они связаны общей историей наркозависимости, причём зависимости совершенно конкретного толка: непреодолимой тяги ещё раз пережить выход из тела.

Подобно духам, материализовавшиеся тени приобретают ту внешность, которой они обладали в тот момент жизни, который запомнился им больше всего. Тем не менее, всех их отличает необъяснимая бледность, нездешность, практически ускользающая тонкость. Даже если человек не знает, что перед ним материализовавшийся призрак, он чувствует, что его собеседник находится "не совсем" здесь.

Примечательно, что депрессивно-меланхолическое отношение большинства теней к жизни нередко становится и их даром. Они всегда помнят, что жизнь может стать ещё хуже. Многие агенты "Орфея" - мёртвые и живые - ценят их за способность разбавить даже самую мрачную ситуацию воодушевляющей проповедью - или хотя бы висельным юмором.

Преимущества: Тени способны проявлять свои Пятна без каких-либо недостатков.

Недостатки: Энергия тени не может превышать семи уровней. Обратите внимание, что даже эти семь уровней они не получают автоматически: игрокам нужно добраться до этого значения, вкладывая свободные очки на этапе создания персонажа.

Кошмары

Хотя руководство организации не всегда приемлет подобные термины, полевые агенты давно привыкли называть свои жуткие силы Кошмарами. В отличие от большинства внутриигровых характеристик, Кошмары не подразделяются на разные уровни или отдельные списки способностей. Персонаж либо знает, как обрушить на окружающих тот или иной Кошмар, либо нет.

Каждый Силуэт узнаёт один Кошмар автоматически: в описании Силуэтов такие Кошмары выделены курсивом. Ещё один Кошмар, связанный с Силуэтом, игрок может приобрести по сокращённой стоимости: такая способность известна как "знакомый Кошмар". Большинство других он приобретает за полную стоимость. Наконец, большинство Силуэтов попросту не способны развивать у себя определённые Кошмары: по этой причине они называются недоступными.

Примечательно, что манипуляторы из числа Наездников обладают доступом сразу ко всем Кошмарам: для этих агентов попросту не существует запретов.

Силуэт	**Бесплатные и знакомые**	**Недоступные**
Банши	*Плач*, Предвидение	Кавардак, Сплетение
Мо́рок	*Внедрение*, Ведьмовской нимб	Плач, Предсказание
Полтергейст	*Кавардак*, Сплетение	Невесомость, Неземная притягательность
Наездник	*Кукловодство*, Джаггернаут	*Отсутствуют*
Светлячок	*Неземная притягательность*, Невесомость	Джаггернаут, Кукловодство

Единство

В качестве особого бонуса каждый Кошмар позволяет агентам усиливать способности своих товарищей тем или иным образом. Например, Плач способен значительно увеличить количество жертв, на которые будет влиять Кошмар другого агента, а Невесомость позволяет товарищам по горнилу перекидывать по два неудачно выпавших дайса при использовании своих собственных Кошмаров.

Подобные бонусы описаны в конце каждого отдельного Кошмара.

Плач

Банши и другие агенты, развивающие у себя эту способность, отличаются редким влиянием на эмоции окружающих. Пройдя проверку Манипулирования + Эмпатии со сложностью, равной Воле жертвы, игрок может либо усилить, либо унять человеческие тревоги в соответствии со следующей таблицей.

Один успех: Агент вызывает у жертвы либо слабое раздражение, либо необъяснимое умиротворение. В случае с успокоением Физические проверки жертвы получают штраф -1. Раздражение налагает аналогичный штраф на Социальные или Ментальные проверки по выбору агента. Такой успех позволяет влиять на эмоции лишь одного человека.

Два успеха: Теперь агент может влиять на двух жертв одновременно. Штрафы возрастают до -2.

Три успеха: Агент повышает штрафы до -3 и может влиять сразу на пять человек. Для получения этого эффекта игрок должен вложить пункт Энергии (в обратном случае его Плач ограничивается двумя успехами вне зависимости от того, сколько на самом деле успехов бросок принёс игроку).

Четыре успеха: Количество жертв может достигать десяти человек. Штрафы вырастают до -4.

Пять успехов: Персонаж может успокоить даже маньяка с бензопилой - и вывести из себя буддистского гуру. Штрафы вырастают до -5, а число жертв может достигать пятидесяти человек. Добиться такого эффекта агент может, только вложив второй пункт Энергии.

Штрафы остаются в силе на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно 1 + количеству пунктов Энергии, вложенных протагонистам. На протяжении этого времени агент издаёт едва уловимые звуки, которые могут казаться как притягательными, так и отталкивающими - или попросту омерзительными.

Если персонаж хочет продлить действие Плача, он может вложить ещё пункт Энергии (или несколько пунктов, если ему не хватает их для "разблокировки" успехов) и повторить проверку. Успехи складываются, однако длительность Плача увеличивается только на количество новых пунктов Энергии *без* первоначального бонуса +1.

Если агент хочет использовать Плач в более агрессивных целях, он может вложить два пункта Энергии и пройти всё ту же проверку Манипулирования + Эмпатии со сложностью, равной Воле противников. Все, кто находится в пределах десяти шагов от него, получают летальный урон в размере успехов, полученных игроков. К сожалению, агент не способен защитить от этого крика своих союзников.

По умолчанию этот урон могут заблокировать определённые виды брони, однако если персонаж вкладывает три очка Энергии вместо двух, броня утрачивает свою силу.

Наконец, агент может вложить сразу четыре очка Энергии, чтобы разрушить любую материю в объёме одного кубического фута за каждый успех, полученный при вышеописанной проверке. При разрушении предметов и других твёрдых тел сложность определяется не абстрактной "Волей", а материалом, на который оперативник направляет свою способность. Разрушение дерева отличается сложностью 4, камень повышает её до 6, а сталь и аналогичные материалы - до 8.

Вне зависимости от того, в каких целях протагонист использует Плач, он не должен совершать никаких действий (включая защитные), кроме простого передвижения.

Единство: Вложив пункт Энергии, персонаж может удвоить дальность, радиус или количество жертв, на которые другой агент направляет свои Кошмары. Эффект действует только в текущем раунде.

Предвидение

Обращаясь к дару Предвидения, агент замирает на месте и несколько мгновений всматривается в события прошлого или будущего. Видение длится по одному раунду за каждое очко Энергии, вложенное агентом, а затем ещё один раунд. Технически это позволяет протагонисту увидеть один раунд прошлого или будущего, даже не тратя Энергии.

Тем не менее, вложение Энергии необходимо в том случае, если агент хочет увидеть события, по-настоящему отдалённые от настоящего момента. В целом Рассказику следует ориентироваться на следующую таблицу.

Затраченная Энергия	**Отдалённость событий**
0	До часа в прошлом или будущем
1	До одного дня в прошлом или будущем
2	До одной недели в прошлом или будущем
3	До месяца в прошлом или будущем
4	До года в прошлом или будущем
5	До десяти лет в прошлом или будущем

Агент не может выбирать события, которые он собирается "подсмотреть": вместо этого судьба сама выбирает то, что должно представлять для него наибольшую ценность. Кроме того, даже если агент вложил огромный объём Энергии, но Рассказчик считает, что самое интересное для него случилось или должно случиться в сравнительно недалёком будущем или прошлом, он может описать игроку видение, разворачивающееся именно в эти близкие временные отрезки. Само собой, хорошим тоном при этом будет описать и несколько более общих событий из более отдалённых фрагментов времени.

Точность видения определяется отдельным броском на Эмпатию + Восприятие со сложностью 6. Первые четыре успеха просто наделяют протагониста разным объёмом информации по усмотрению Рассказчика. Если агенту удаётся набрать пять успехов, Рассказчик создаёт временное ответвление от текущих событий и проводит короткую сцену флэшбека или флэшфорварда, позволяя игроку перемещаться по прошлому или будущему на протяжении нескольких раундов.

Как и в других играх Мира Тьмы, в **Орфее** предвидение будущего не гарантирует того, что события произойдут именно так, как видел протагонист. Задача Рассказчика заключается только в том, чтобы описать наиболее важные для него моменты и подсказать, с какой стороны ему угрожает опасность. В сущности, смысл предвидения заключается именно в том, чтобы успеть избежать злого рока или максимизировать выгоду - а не просто узнать, что написано на другой странице сценария.

Единство: Вложив пункт Энергии, персонаж может понизить сложность любых проверок, связанных с Кошмарами, на -2. Этот бонус влияет только на одного союзника и только в пределах одного раунда.

Внедрение

Этот Кошмар не требует никаких проверок: агент просто входит внутрь машины, здания или другого объекта и растворяет своё астральное тело в его механических недрах.

Даже не вкладывая никаких очков Энергии, персонаж способен захватывать предметы размером с телефон или пистолет. Один пункт Энергии расширяет выбор до предметов размером с микроволновую печь или персональный компьютер. Вложение двух очков позволяет вселяться в целые шкафы, мотоциклы или другие объекты, размерами сопоставимые с человеком или незначительно превышающие рост взрослого мужчины. Вложение трёх очков Энергии открывает доступ к автомобилям, четыре очка - к небольшим домам или танкам, а пять - к самолётам и особнякам.

Прежде всего, это позволяет ему чувствовать всё, что происходит на захваченной территории. Например, он может смотреть на мир из любого окна автомобиля или подслушивать разговоры в любой части дома.

Кроме того, он может проходить проверки любых хоть сколько-нибудь подходящих Способностей и Атрибутов для того, чтобы заставить предмет действовать самостоятельно. Так, он может раскрыть дверь дома навстречу бегущему человеку (Сила + Рукопашный бой) или остановить двигатель вражеского автомобиля (Манипулирование + Обман).

Это не может заставить объект выполнять действия, для которых он не предназначен. Например, микроволновка не в состоянии передвигаться по дому.

Но самое главное заключается в том, что агент всегда может пройти проверку Силы + Ремесла и заставить предмет "ожить". Получив лишь один успех, персонаж может оставлять послания на зеркалах, шептать слова через телефонную трубку и совершать другие незначительные действия. Два успеха позволяют активировать механизмы без топлива и электричества: например, компьютер будет черпать энергию в силе самого персонажа, а автомобиль сможет ехать, подталкиваемый невидимыми руками.

Каждый новый успех повышает степень "оживления" здания или механизма, пока при пяти успехах агенту не откроется доступ к прямому нарушению функций, для который был создан предмет. Дом может нападать на жертв, обрушивая на них люстры или опутывая их балясинами, а мраморная статуя может сойти с пьедестала и обрушить свои кулаки на испуганных смертных. Как правило, в этих случаях персонаж использует свои собственные Атрибуты, Навыки и другие Способности, однако Рассказчик вполне может предоставить логичные бонусы вроде повышения урона от удара мраморным кулаком.

Внедрение длится до окончания сцены, хотя герой может вложить очко Воли, чтобы продлить эффект ещё на одну сцену. Более того, частое вселение в один и тот же объект вырабатывает определённую связь между ним и протагонистом, что позволяет герою вкладывать на один пункт Энергии меньше при повторных визитах в этот объект. Всего у героя может быть несколько таких фаворитов: по одному за каждый уровень постоянной Воли.

Хотя персонаж и неуязвим к атакам, направленным на захваченный объект, сильные повреждения отнимают у него по очку Энергии.

Единство: Вложив один пункт Энергии, персонаж может отложить эффект чужого Кошмара на один, два или три раунда по своему усмотрению. Например, Полтергейст может приказать потолку обрушиться на всех присутствующих, в то время как Мо́рок отложит момент обрушения на три раунда, чтобы позволить агентам отбежать от камней, осыпающихся на головы противников.

Ведьмовской нимб

Даже не вкладывая ни одного пункта Энергии, персонаж может создать шар из электричества или пламени, который до окончания сцены будет освещать ему тёмные помещения.

Потратив один пункт Энергии, агент окружает себя электрическим полем, которое наносит по одному очку летального урона всем, кто приближается к нему вплотную. Если агент сам атакует противника в рукопашном бою, летальный урон от поля просто добавляется к тупым повреждениям от ударов. Вместе с тем, сложность бросков на Скрытность вырастает для протагониста на единицу.

Если персонаж тратит два пункта Энергии, до окончания сцены поле наносит уже по два очка летального урона, однако сложность проверок Скрытности также вырастает на +2.

Вложив три пункта Энергии, герой получает возможность наносить по три уровня летальных повреждений, просто касаясь противника. Более того, отныне его рукопашные удары наносят летальный урон. Наконец, он может швырять огненные шары или электрические разряды в противников, находящихся приблизительно в 10 ярдах от него. Проверка атаки предполагает бросок на Ловкость + Атлетику. Сложность проверок Скрытности повышается уже на +3 пункта, поскольку от персонажа исходят явное электрическое или огненное сияние.

Четыре очка Энергии позволяют герою наносить по четыре уровня летальных повреждений жертвам, стоящих вплотную, и по одному - тем, кто оказывается в пределах пяти футов от него. Проверки Скрытности получают соответствующий штраф, вырастая на +4 очка.

Наконец, вложив сразу пять пунктов Энергии, герой получает возможность наносить два очка летального урона всем, кто находится в пределах десяти футов от него, и по пять тем, кто оказался вплотную. Как и раньше, он может проходить проверки рукопашного боя, нанося кулаками летальный урон +5. Более того, отныне он может швырять по два огненных шара или электрических разряда за раунд, не получая за это никаких штрафов.

Само собой, на последнем уровне агент уже светится, словно новогодняя ёлка. Проверки Скрытности для него становятся невозможны.

Единство: Вложив очко Энергии, оперативник может удвоить длительность чужого Кошмара. Одиночные действия "продлеваются" до одного раунда, пять раундов до десяти, одна сцена - до двух и так далее.

Кавардак

Агент может управлять любыми сравнительно лёгкими предметами на расстоянии. Даже не вкладывая очков Энергии, он может передвинуть любой предмет, находящийся в пределах 30 футов от него, так, как если бы обладал телекинетической Силой и Ловкостью первого уровня.

Вкладывая очки Энергии, агент добавляет +1 уровень либо к телекинетической Силе, либо к Ловкости (например, вложив 3 очка Энергии, персонаж получит Силу и Ловкость 1 уровня по умолчанию и ещё три очка на распределение между этими Атрибутами).

За каждый уровень Силы он может повлиять на любое количество предметов весом не больше двух килограммов *каждый*. Например, телекинетическая Сила 3 уровня позволяет влиять на любое количество предметов, каждый из которых весит не больше шести килограммов.

С другой стороны, управление несколькими предметами одновременно налагает штраф к Ловкости, равный суммарному числу объектов.

Если персонаж использует эту силу для атаки, персонаж проходит любую хоть сколько-нибудь подходящую проверку и наносит урон по обычным правилам, как если бы атаковал лично. В дополнение к этому, урон получает бонус в виде телекинетической Силы.

Персонаж может использовать Кавардак и для совершения действий, требующих аккуратности (вроде набора текста на клавиатуре), однако это существенно повышает сложность (не менее +2).

Длительность телекинетического управления ограничена несколькими раундами, точное число которых равно 1 + вложенной Энергии. После этого агенту необходимо активировать силу вновь.

Влиять на живые организмы протагонист не может, хотя ничто не мешает ему проявить свою изобретательность, вырвав нож из рук противника и заставив того по инерции упасть на подставленное лезвие.

Единство: Если персонаж тратит очко Энергии на усиление чужого Кошмара, союзник получает *два* пункта Энергии, которые он должен задействовать в этом же раунде.

Сплетение

Даже не вкладывая ни одного пункта Энергии, агент может создать оружие из собственной духовной оболочки. Это не причиняет ему никакого урона, однако оперативник буквально исторгает из себя различные элементы астральной сущности, после чего проходит проверку Манипулирования + любого подходящего Навыка (например, Холодного оружия при создании соответствующих средств самообороны). Сложность обычно равна 7.

Созданное оружие остаётся при агенте до окончания сцены. Как правило, оно влияет только на призраков, хотя если герой материализуется, оружие приобретает физическую оболочку.

Тем не менее, не затрачивая Энергии, оперативник способен сплести только самые слабые виды оружия вроде кастетов, усиливающих рукопашные удары на +1, но не наносящих летального урона.

Чем больше Энергии вкладывает персонаж, тем более мощное оружие он может создать. Один пункт Энергии открывает доступ к ножам и дубинкам, второй - к мечам, топорам и "одноразовым" видам метательного оружия вроде дротиков и сюрикенов. Метательное оружие создаётся в виде четырёх штук за каждые 2 очка Энергии.

Третий пункт Энергии позволит агенту создавать уже огнестрельное оружие одиночного действия (не способное стрелять очередями). Если герой хочет вооружиться полуавтоматическим оружием, ему придётся вложить четвёртый пункт Энергии. На пятом он может создавать практически что угодно, включая портативные пулемёты или автоматы военного образца.

Единство: Вложив очко Энергии, агент добавляет +4 дайса к ближайшей проверке атаки союзника.

Кукловодство

Эта способность по праву считается одной из самых опасных и жутких сил, находящихся в арсенале "Орфея". Вложив от одного до пяти пунктов Энергии, агент проходит проверку Харизмы + Лидерства со сложностью, равной Воле жертвы, после чего временно подчиняет её себе.

Длительность этого психического захвата зависит от числа выпавших успехов: один позволяет контролировать человека до конца раунда, два успеха открывают доступ к психической узурпации на протяжении целой минуты, три повышают длительность до одной сцены, четыре - до суток, а пять успехов и вовсе не ограничивают продолжительность эффекта.

В зависимости от количества вложенной Энергии, агент контролирует либо саму жертву, либо её отдельные действия. Отсутствие вложений позволяет заставить человека совершить незначительный и сравнительно безопасный поступок: например, написать послание самой себе. Один пункт Энергии наделяет агента полным контролем над одной частью тела жертвы, однако уже на этой стадии открывается дополнительный вариант: агент может попытаться полностью захватить тело жертвы до конца раунда, повторив вышеописанную проверку Харизмы + Лидерства.

Второе очко Энергии позволяет вселиться в тело жертвы на любое количество времени в пределах действия этого Кошмара, однако как только агент перестаёт сосредотачиваться на управлении чужим телом, его выбрасывает наружу.

Третье очко Энергии позволяет вселяться в жертв, отключая их память до самого конца внедрения. Четыре очка открывают доступ к воспоминаниям жертвы, что позволяет агенту пройти проверку Харизмы + Медитации со сложностью, равной Воле несчастного, и в случае успеха войти в её сознание. Помимо ценной информации это позволяет агенту временно позаимствовать одно очко Атрибута у этой жертвы до самого конца внедрения.

Наконец, вложение пяти очков Энергии позволяют агенту забирать по пять очков любых характеристик до конца действия этого эффекта.

Теоретически оперативники могут практиковать этот Кошмар для временного обмена навыками - однако последнее требует разрешение Рассказчика.

Единство: Вложив очко Энергии, персонаж может добавить +2 дайса к любой Ментальной проверке союзника, связанной с активацией новых Кошмаров.

Джаггернаут

Пожалуй, из всех Кошмаров эта способность может похвастаться самой простой системой использования. Вложив от одного до пяти очков Энергии, персонаж распределяет соответствующее число очков между следующими тремя бонусами:

- +1 уровень Силы
- +1 уровень брони
- +1 действие за раунд

Ещё одно очко на распределение агент получает по умолчанию. В частности, это означает, что он может вообще не вкладывать пунктов Энергии и выбрать любой "одиночный" бонус.

Эффект длится количество раундов, точное число которых равно 1 + затраченным пунктам Энергии.

Единство: Потратив один пункт Энергии, агент может добавить +2 дайса к любой Физической проверке союзника, связанной с активацией или использованием Кошмаров.

Неземная притягательность

Светлячок обращается шаром колдовского огня, который вызывает у окружающих необъяснимое чувство блаженства. Если агент не вкладывает в активацию этой силы ни одного пункта Энергии, каждый, кто видит этот огонь, просто делает шаг вперёд, испытывая сильнейшее любопытство. Вложение одного пункта Энергии заставляет наблюдателей медленно, но ещё не совсем уверенно идти за огоньком.

Вложение двух очков заставляет людей идти вперёд, игнорируя окружающий мир до тех пор, пока рядом не возникнет очевидная опасность или пока их не остановят другие люди.

Потратив три пункта Энергии, агент вынудит жертв игнорировать всё, кроме внезапной физической боли. Четыре очка Энергии принуждают людей идти вперёд до тех пор, пока их не попытаются скрутить. В этом случае жертвы проходят проверку Воли со сложностью 8 и в случае провала начинают драться.

Наконец, при вложении пяти очков Энергии жертва пойдёт на всё, чтобы добраться до огонька.

В тех редких случаях, когда жертва знает, что означает такой огонёк, она получает ровно один шанс на то, чтобы отвернуться. Это требует от неё вложения одного очка Воли и проверки этой же характеристики со сложностью, равной 5 + Энергии, вложенной протагонистом).

Единство: Вложив очко Энергии, персонаж добавляет +2 дайса к Социальным проверкам союзников, связанным с их Кошмарами.

Невесомость

Эта способность открывает агенту доступ к "призрачной телепортации": умению раствориться в нематериальном мире и уже на следующий раунд возникнуть в другой его точке.

Даже без траты запасов Энергии персонаж может переместиться на несколько шагов за мгновение ока. Этот приём можно использовать для уклонения от ударов противника, поскольку в таком случае он удваивает Ловкость протагониста.

Вложение одного пункта Энергии позволяет агенту переместиться примерно на десять метров в сторону, два пункта - на тридцать метров, три пункта - на сто (если персонаж не видит точки назначения, он должен хотя бы примерно знать или помнить, как она выглядит), четыре пункта - на километр и, наконец, пять пунктов - на полтора километра или немного больше.

Персонаж может брать с собой других призраков (но не живых людей), вкладывая по очку Энергии за каждого, включая себя. Эта трата необходима даже в том случае, если герой не собирается перемещаться вместе с ними (то есть перемещение двух союзников всё равно будет стоить три пункта Энергии).

Попытка переместить сопротивляющуюся жертву требует состязания в Ловкости + Интуиции со сложностью 7. Побеждает тот, кто получает больше успехов.

Единство: Вложив очко Энергии, персонаж позволяет союзнику перекинуть два неудачно выпавших дайса.

Глава третья:
Создание протагониста

По большей части, создание персонажа проходит так же, как и в других играх серии **World of Darkness**. Начните с определения общей концепции персонажа, его биографии и стремлений. Затем адаптируйте его к жизни в загробном коллективе "Орфея", сделав несколько следующих шагов:

• Определите Элегию, Силуэт, Натуру и Маску своего персонажа. Его ваш Рассказчик использует систему Ролей, кратко рассмотренную уже в следующем разделе, выберите и своё место в команде.

• Обратите внимание, что, в отличие от других игр этой вселенной, в **Орфее** Натура предоставляет вам несколько дополнительных бонусов. Не забудьте их записать.

• Распределите Атрибуты между Физической, Ментальной и Социальной группой. Вы получаете 6, 4 и 3 очка в первичной, вторичной и третичной категории соответственно.

• Распределите 11, 7 и 4 очка между тремя группами Способностей, но не вкладывайте больше 3 уровней в какую-либо из них.

• Силуэт наделяет вас одним бесплатным Кошмаром, который в его описании выделен курсивом.

• Вы получаете два любых Дополнения по своему усмотрению и ещё два выбираете из списка уникальных Дополнений **Орфея**.

• Любой агент начинает с тремя Пятнами - характеристиками, описанными далее в этой книге.

• Запишите изначальные уровни Злобы, Энергии и Воли. Помните, что они предопределяются вашей Натурой и Силуэтом.

• Распределите 15 свободных очков по системе, предложенной ниже.

• Даже вкладывая свободные очки, вы *не* можете повышать Энергию сверх девятого уровня в случае с духами, спящими и погонщиками и сверх седьмого уровня в случае с тенями.

• В тех редких случаях, когда вы решаете играть за агентов других компаний, исследующих тайны загробного мира, вы проходите те же шаги, что и при создании оперативников "Орфея". Тем не менее, постарайтесь отразить неординарность этих агентов в выборе других Способностей или Дополнений. Например, выходцы из компании "Новый мир" отличаются первоклассной боевой подготовкой, а дилетанты из "Террел и Сквиб" обычно плохо подкованы в оккультных вопросах, но располагают солидной ресурсной базой. Подробнее эти компании ещё будут описаны в следующей главе.

Свободные очки

Атрибуты	5 за уровень
Способности	2 за уровень
Знакомые Кошмары	7 за каждый
Другие Кошмары	10 за каждый
Дополнения	1 за уровень
Энергия	5 за уровень
Воля	3 за уровень

Развитие за очки опыта

Новая Способность	3
Новый Кошмар	15
Атрибут	текущий уровень x4
Способность	текущий уровень x2
Специализация	текущий уровень
Дополнение	текущий уровень x3
Энергия	текущий уровень x3
Воля	текущий уровень x2

Натура

В отличие от более ранних книг серии **World of Darkness**, в **Орфее** Натура служит не только центральным ориентиром для отыгрыша, но и важной частью внутриигровых характеристик агента. В конечном счёте, **Орфей** поднимает многие философские и психологические вопросы, которые позволяют задействовать Натуру протагониста в качестве главного ответа на вопрос, какой личностью он всегда был в глубине души.

По этой причине Натура (и именно Натура: не спутайте её с Маской) наделяет героя бонусом к изначальной Энергии, Воле и Злобе. Последнее, разумеется, редко идёт на пользу протагонисту, однако такова правда жизни: мы те, кто мы есть. Не все психические особенности делают нашу жизнь проще.

Ниже приведены только основные примеры бонусов, которыми наделяют протагониста разные психотипы. Вы вправе придумывать и любые другие.

Опекун

Энергия: +3 Воля: +1 Злоба: +1

Защитник

Энергия: +3 Воля: +2 Злоба: +0

Щёголь

Энергия: +2 Воля: +2 Злоба: +1

Посредник

Энергия: +2 Воля: +1 Злоба: +2

Кающийся грешник

Энергия: +1 Воля: +3 Злоба: +1

Мученик

Энергия: +2 Воля: +2 Злоба: +1

Дилетант

Энергия: +3 Воля: +1 Злоба: +1

Путешественник

Энергия: +3 Воля: +1 Злоба: +1

Одиночка

Энергия: +1 Воля: +2 Злоба: +2

Бунтарь

Энергия: +1 Воля: +2 Злоба: +2

Светский лев

Энергия: +2 Воля: +2 Злоба: +1

Авантюрист

Энергия: +3 Воля: +0 Злоба: +2

Критик

Энергия: +1 Воля: +2 Злоба: +2

Задира

Энергия: +1 Воля: +1 Злоба: +3

Ребёнок

Энергия: +1 Воля: +1 Злоба: +3

Деревенщина

Энергия: +2 Воля: +2 Злоба: +1

Судья

Энергия: +1 Воля: +2 Злоба: +2

Мазохист

Энергия: +1 Воля: +2 Злоба: +2

Перфекционист

Энергия: +1 Воля: +3 Злоба: +1

Жулик

Энергия: +1 Воля: +2 Злоба: +2

Автократ

Энергия: +1 Воля: +2 Злоба: +2

Бюрократ

Энергия: +1 Воля: +3 Злоба: +1

Соперник

Энергия: +2 Воля: +2 Злоба: +1

Директор

Энергия: +1 Воля: +3 Злоба: +1

Лидер

Энергия: +2 Воля: +2 Злоба: +1

Наставник

Энергия: +3 Воля: +1 Злоба: +1

Педагог

Энергия: +1 Воля: +2 Злоба: +2

Традиционалист

Энергия: +1 Воля: +2 Злоба: +2

Любитель жизни

Энергия: +3 Воля: +0 Злоба: +2

Ребёнок

Энергия: +1 Воля: +1 Злоба: +3

Ловкач

Энергия: +1 Воля: +1 Злоба: +3

Шутник

Энергия: +2 Воля: +2 Злоба: +1

Искатель тайн

Энергия: +2 Воля: +2 Злоба: +1

Хвастун

Энергия: +2 Воля: +1 Злоба: +2

Роли

Для удобства проведения узкотематической сессии **Орфей** вводит в Мир Тьмы новую систему, которая предлагает Рассказчику определить ключевые Роли, идеально подходящие для грядущей игры.

Технически Роли не предоставляют агентам никаких преимуществ: они предназначены именно для повышения тематической и смысловой нагрузки истории. Кроме того, они могут показать игрокам, чему будет посвящена следующая история. Если Рассказчик предлагает игрокам выбрать Роли Спасателя, Пожарного, Полицейского или Врача скорой помощи, вероятно, история будет посвящена жизни настоящих героев, которые занимались спасением пострадавших ещё до вступления в ряды "Орфея". Игра, посвящённая Уличному бандиту, Бродяге и Мореплавателю, явно будет повествовать о событиях, происходящих где-то на периферии деятельности "Орфея".

Так или иначе, Рассказчик может указать ключевые характеристики, которые необходимы исполнителю той или иной Роли. Само собой, вы вправе отказаться от системы Ролей, особенно если вашим игрокам не нравится сама мысль об ограничении доступных образов.

Дополнения

Помимо обычных Дополнений, доступных всем смертным, компания "Орфей" предоставляет своим агентам доступ к специализированному Арсеналу, Детективной лицензии, Медицинской страховке, Спонсору, Личному тренеру и Статусу в самом "Орфее". Кроме того, некоторые персонажи могут владеть Артефактами, найденными в мире мёртвых, обладать Мемориалом, посвящённым их памяти, или даже отличаться памятью о своих прошлых жизнях, что отражается в Дополнении *Реинкарнация*.

Вот краткое описание этих Дополнений.

Арсенал

За каждое очко этого Дополнения персонаж получает доступ к одной из оружейных секций "Орфея". Не обладая ни одним уровнем этого Дополнения, вы не только лишаете своего персонажа доступа к оружейной, но и сигнализируете Рассказчику, что, скорее всего, ваш протагонист вообще не должен быть связан с боевыми ситуациями - хотя последнее, разумеется, не обязательно.

На первом уровне персонажа готовы подпустить только к простейшим видам оружия вроде ножей или одного-двух пистолетов. На втором уровне он может запросить в личное пользование дробовик, винтовку или труднодоступный прибор вроде полицейского сканера. Третий уровень открывает протагонисту двери в хранилища специализированного оборудования вроде приборов ночного видения или военного камуфляжа. Четвёртый уровень позволяет брать автоматы, гранаты и, возможно, даже ракетницы. На пятом уровне персонаж - с позволения Рассказчика - может приобрести даже танк.

Артефакт

Наличие этого Дополнения означает, что во время астральных путешествий (или других неординарных событий) протагонисту удалось найти настоящий мистический артефакт. Конкретная сущность подобного артефакта зависит от пожеланий Рассказчика и общей сути истории, однако в целом если на первом уровне персонаж может получить благословлённое оружие или амулет, приносящий удачу, то на последнем в его руках может оказаться настоящая реликвия, за которой охотятся оккультисты со всего мира.

Детективная лицензия

Каждый уровень этого дополнения понижает сложность проверок Расследования при запросе официальных (а порой и неофициальных) сведений на единицу.

Медицинская страховка

Уровни Медицинской страховки предоставляют агенту как солидную сумму денег на поддержание или восстановление здоровья (и Здоровья!), так и возможность запрашивать у руководства "Орфея" время на решение личных проблем, если это связано с физическим или даже психических лечением.

Мемориал

Добро порождает добро. В своей прежней жизни ваш агент - будь он призраком или живым человеком, который просто залёг на дно после вступления в ряды "Орфея" - совершил настоящий подвиг, который был вознаграждён возведением личного памятника, или написанием панегирика в его честь, или другим выражением народного почтения.

В начале каждой сессии вы получаете по одному пункту Энергии за каждый уровень этого Дополнения. С повествовательной точки зрения эта характеристика может служить аналогом Славы, поскольку уже на третьем уровне вашего персонажа знает весь город, а на четвёртом и пятом о вашем подвиге помнит вся нация (и целые сообщества могут даже отмечать годовщину вашей смерти). С другой стороны, по вполне очевидным причинам, ваше появление в мире людей может вызвать настоящий переполох - кто знает, не станут ли охотиться за вашим призраком или астральным телом те самые люди, которые помнят вас как героя?

Спонсор

Когда-то вы помогли клиенту, и он оказался настолько влиятелен, что до сих пор помогает вам в ответ. Тем не менее, он готов спонсировать только отдельные миссии, которые соответствуют его собственным запросам или хотя бы представлениям о добродетельном поведении. Каждый уровень этого Дополнения может использоваться как прямой аналог Контактов, Союзника, Арсенала, Ресурсов или других Дополнение подобного плана, но лишь до тех пор, пока вы следуете той модели поведения, которая устраивает вашего спонсора.

Личный тренер

Выберите по одной характеристике за каждый уровень этого Дополнения. Отныне вы можете приобретать их по сокращённой стоимости, вкладывая на 1 очко меньше за каждый уровень этой характеристики. В случае с теми способностями, которые не обладают градацией по уровням, вы просто платите на одно очко опыта меньше. Например, приобретение нового Кошмара может потребовать 14 очков вместо 15, а развитие Атрибута будет умножать текущий уровень на три вместо четырёх.

Реинкарнация

Вы помните свою прошлую жизнь - или, в случае с призраками, просто имеете чёткое представления обо всём, что происходило с вами с момента рождения. Каждый уровень этого Дополнения предоставляет по одному свободному дайсу, который вы можете добавить к любому броску в ходе текущей сессии.

Статус в "Орфее"

Статус в "Орфее" определяет, насколько внимательно к вам прислушиваются в самой компании. На первом уровне ваше мнение не интересует никого, кроме других новичков. На четвёртом или тем более пятом вы знаете, что любое ваше утверждение будут обсуждать и пересказывать во всех филиалах компании.

Технические Статус в "Орфее" предоставляет равнозначный бонус ко всем Социальным проверкам, связанным с действующими (а возможно и уволившимися) сотрудниками, руководством или клиентами компании.

Энергия

Будучи одной из центральных характеристик игры, Энергия представляет собой общий уровень вашей жизненной силы. Во многом она основывается на вашей эмоциональной стабильности, однако, в зависимости от контекста, она может выражаться и в чёткости ваших воспоминаний о своей человеческой жизни и силе ваших стремлений.

Несмотря на некоторую широту толкования, стоит отметить, что эта характеристика отражает именно положительные эмоции персонажа. За негативные, даже если порой и *приятные* тёмные страсти отвечает страшный двойник этой характеристики, именуемый Злобой.

Энергией обладают даже обычные призраки, хотя они редко достигают хотя бы шестого её уровня. Чем выше Энергия призрака или астрального путешественника, тем больше он похож на человека. И напротив, при слабой или пониженной Энергии дух усопшего (или агента, вышедшего из тела) напоминает классическое привидение.

На седьмом уровнем Энергии персонаж кажется призракам столь человечным, что многие души, включая Спектров, даже не воспринимают его как "посмертную сущность". Это означает, что до тех пор пока персонаж сам не привлечёт внимание Спектра, тот будет игнорировать его присутствие, убеждённый в том, что перед ним просто обычный смертный.

По злой иронии, слабые призраки вроде трутней, описанных далее в этой книге, тоже считают таких персонажей живыми людьми, а потому постоянно вьются вокруг них, умоляя решить их проблемы.

Промежуток между шестым и пятым уровнями Энергии считается самым опасным, поскольку агента видят как дружелюбные, так и агрессивные призраки наподобие Спектров.

Игровые эффекты

Обратите внимание, что Энергия располагает как временным, так и постоянным значением. На листе персонажа вам следует разделять эти два показателя.

В качестве важной ремарки стоит отметить, что персонажи, сработавшиеся в одной группе, могут делиться Энергией на расстоянии. Для определения такой "сработавшейся" команды не существует никаких чётких правил, однако считайте, что если герои состоят в одном горниле и выполняют коллективные операции хотя бы на протяжении месяца, они могут делиться Энергией дистанционно - при условии, что они видят или хотя бы слышат друг друга.

Если группа ещё не сработалась, Рассказчик может позволить передавать Энергию только при непосредственной близости с союзником.

Для восстановления этой характеристики персонаж может прибегнуть к одному из следующих методов:

- Персонаж восполняет запас Энергии на один пункт за каждые восемь часов непрерывного отдыха.
- Агент может попросить союзника помочь ему, передав несколько единиц Энергии.
- В трудной ситуации персонаж может вложить очко Воли, добавив в запас +3 пункта Энергии.
- В самых опасных ситуациях оперативник может черпать духовные силы в своей клокочущей ненависти. В этом случае персонаж автоматически получает 10 очков Энергии, что вполне может превысить его стандартное ограничение. Тем не менее, такой выплеск ярости заставляет его пройти проверку собственной Злобы, используя её *постоянное* значение в качестве запаса дайсов. За каждый провал, полученный при такой проверке, он повышает *временный* запас Злобы на +1 пункт. Каждая выпавшая единица добавляет +2 пункта.

Помимо прочего, эта система наглядно демонстрирует, почему столько призраков преисполнены раскалённой, кипящей Злобой.

• В качестве более мягкого варианта персонаж может почерпнуть силы только в нескольких пунктах Злобы. В таком случае он сам выбирает, сколько ему кинуть дайсов, хотя максимальный запас не может превышать *временного* показателя Злобы. Каждый успех восполняет очко Энергии, каждый провал повышает Злобу на один уровень, а каждая выпавшая единица увеличивает силу Злобы сразу на +2 очка.

• Как уже демонстрировалось в предыдущей главе, персонаж может похищать Энергию у других призраков.

• Равным образом, как можно было прочитать ранее в этой книге, персонаж восстанавливает Энергию, помогая призракам обрести покой. Более того, это повышает временную Энергию оперативников до 10 пунктов, даже если это превышает стандартный максимум.

• Спящие и погонщики (но не призраки!) восстанавливают по очку Энергии за каждый час отдыха в своём физическом теле. Отдых в нематериальном мире восстанавливает по очку Энергии только раз в восемь часов.

Привлечение внимания

Персонаж, потративший сразу пять пунктов Энергии за один раунд, привлекает внимание всех призраков (включая Спектров) в пределах пяти городских кварталов.

Нулевая Энергия

Если персонаж достигает нулевой отметки в запас Энергии, его организм сам начинает прибегать к экстренным мерам. Сначала он вкладывает по очку Воли для получения трёх дополнительных пунктов Энергии. Когда сама Воля приближается к нулю (но ещё не достигает его), игрок получает шанс восполнить запас Энергии за счёт Злобы. Если он этого не делает, его истощённый организм вкладывает последнее очко Воли, однако, даже спасая астральную сущность протагониста, это бесповоротно превращает его в чудовище.

Персонаж, утративший все пункты Энергии *и* все очки Воли, развоплощается окончательно. Призраки переходят в загадочную реальность загробного мира, куда отправляются все *действительно мёртвые* души. Спящие и погонщики умирают в своих материальных телах - что, по иронии судьбы, может сделать их призраками.

Злоба

Жгучая ненависть, беспредельная скорбь, смертельное разочарование, горькая безутешность и беспросветное отчаяние - Злоба выражает всё это и многое другое. Считайте её прямым показателем того, сколь мучительным персонаж считает своё пребывание в Мире Тьмы (или, конкретнее, в мире мёртвых).

Как и Энергия, Злоба располагает временным и постоянным значением. Тем не менее, основное отличие заключается в том, что временный запас Злобы может (и регулярно будет!) превышать постоянный уровень. Как только временный запас Злобы достигает десяти пунктов, постоянный уровень вырастает на единицу.

Если постоянный уровень Злобы достигает постоянного уровня Энергии, персонаж впадает в мучительное, депрессивное состояние, которое повышает сложность любые активных проверок (не связанных с защитными рефлексами) на единицу.

Когда постоянный уровень Злобы достигает уровня, на один превышающего постоянное значение Энергии, любые соблазны, предложенные агенту Спектрами, кажутся ему непреодолимыми. Для того чтобы активно выступать против Спектра в текущей сцене, персонаж должен пройти проверку Воли со сложностью, равной его постоянной Злобе. В случае провала проверки действий, совершаемых *против* Спектра, проходят со сложностью +2.

Наконец, когда Злоба на два уровня превышает показатель Энергии, персонаж получает новые Пятна. Число таких Пятен равняется разнице между постоянными значениями Энергии и Злобы: например, если персонаж обладает Энергией 5 и Злобой 9, он получит четыре таких Пятна. Избавиться от новых Пятен можно только понизив значение своей Злобы.

Кроме того, все Социальные проверки героя при взаимодействии с призраками и астральными путешественниками получают штраф, равный количеству новых Пятен (то есть именно тех, которые персонаж получил из-за своей Злобы, а не по умолчанию на старте игры). Этот штраф отражается в виде повышения сложности всех Социальных проверок.

Если постоянная Злоба протагониста достигает 10 уровня, он превращается в Спектра и выходит из-под управления игрока.

Понижение Злобы

Понизить Злобу можно лишь одним способом: помогая неупокоенным мертвецам закончить свои земные дела. Как уже говорилось в начале **Второй главы**, за освобождение призраков от *каждого* якоря персонажи утрачивают от одного до пяти очков временной Злобы. Если горнило протагонистов добивается полного освобождения призрака, тот, кто действовал самоотверженнее других, избавляется от одного уровня постоянной Злобы.

Предупреждая любые вопросы, поспешим подчеркнуть: да, это единственный способ, которым протагонисты способны избавиться от своей Злобы. В сущности, это один из главных тематических элементов игры. Персонажи доподлинно знают, что они могут стать Спектрами - и эта угроза нависает над ними практически постоянно. Лишь помогая другим страдающим душам, персонаж может вернуть себе веру в добро. По иронии судьбы, помогая призракам обрести покой, протагонисты даруют мир и своим душам.

Пятна

Пятнами называются эмоциональные шрамы, оставленные на душах агентов теми или иными переживаниями. Сущность Пятен разнится от одного к другому, а потому дать им хоть сколько-нибудь обобщённое описание было бы невозможно.

Любой персонаж обладает тремя ключевыми Пятнами с самого начала игры: избавиться от них он не в состоянии. Новые Пятна он приобретает в том случае, если его постоянная Злоба превышает показатель Энергии хотя бы на два уровня. Такие Пятна, в отличие от ключевых, смываются добродетельными поступками: персонаж утрачивает их одновременно с "лишними" уровнями Злобы.

Каждое Пятно обладает своим преимуществом и недостатком, хотя Спектры, тени и некоторые другие создания в мире призраков могут проявлять свои Пятна *без* недостатков.

Проявление Пятен

Для того чтобы обратиться к Пятнам со всеми их слабостями и силами, персонаж должен сам решить, на сколько раундов он хочет проявить то или иное Пятно. Максимально доступное количество раундов не должно превышать его временного показателя Злобы. Например, герой, обладающий четырьмя очками временной Злобы, может проявить любое из Пятен на один, два, три или четыре раунда.

Это автоматически проявляет Пятно на желаемое для персонажа время, однако в первом же раунде игрок должен бросить количество дайсов, равное суммарному количеству раундов, на которое он проявил это Пятно. Сложность проверки равна 7. Каждый провал, полученный в результате броска, повышает временную Злобу героя на один уровень, а каждая выпавшая единица - сразу на два уровня.

Не забывайте, что вместе с сильными сторонами Пятен всегда проявляются и их слабости - если только речь не идёт о тенях, Спектрах или других уникальных созданиях.

Примеры Пятен

Ниже приведены только восемь примеров Пятен. Не следует и говорить, что этот список неполон: вы всегда можете (а в случае с оригинальными персонажами даже должны) придумывать Пятна, отражающие их духовные шрамы.

Проказа

Тело протагониста покрыто язвами, а отдельные части тела подвергаются стремительному разложению. Проявив это Пятно, герой может отбросить любую часть тела, которая останется гнить на земле. На протяжении суток (и именно суток, а не короткого действия Пятна) персонаж может видеть и слышать всё, что происходит рядом с этой частью тела. Более того, при желании он может говорить сквозь него с любой громкостью.

Тем не менее, потеря любой части тела не может пройти незаметно для организма. Выберите любые два Атрибута, отражающие функции отброшенной части тела. Проверки этих Атрибутов проходят со штрафом -2 до тех пор, пока действие Пятна не прекратится и персонаж не восполнит свою телесную потерю.

Сонар

Персонаж может пользоваться эхолокацией, улавливая очертания окружающего мира по звуковым колебаниям. Это позволяет ему ориентироваться даже в кромешной темноте без малейших затруднений, однако проверки Восприятия, связанные с любыми другими чувствами, проходят со сложностью +2.

Острая чешуя

Призрачное (или материализованное) тело протагониста покрывается безобразной чешуёй. Она наделяет его бронёй первого уровня. защищающей от любых угроз, и позволяет наносить +1 очко летального урона в рукопашном бою.

К несчастью для окружающих, даже его союзники не способны постоянно держаться на расстоянии. Когда персонаж проявляет это Пятно в первый раз за день, все, кто стоит рядом с ним, должны пройти проверку Воли со сложностью 7, чтобы вовремя вспомнить об этой особенности протагониста. В случае провала они получают очко летального урона (хотя они могут его поглотить).

Хамелеон

В своём призрачном теле персонаж может частично сливаться с окружающими объектами. Он получает +3 дайса к проверкам Скрытности, однако если одновременно с этим он пытается общаться с другими призраками, все его Социальные характеристики ополовиниваются. Ему трудно использовать язык тела, поскольку большая часть его тела попросту не видна. В сущности, мало кто вообще его видит.

Круговой обзор

Глаза персонажа расположены в разных частях головы, что позволяет ему вовремя замечать всё, что происходит сзади, сверху, сбоку и спереди. Тем не менее, подобная расфокусировка мешает в стрельбе, налагая штраф в виде повышения сложности на +2 единицы.

Острый язык

Персонаж может выстреливать языком на два с лишним метра, нанося летальные повреждения в размере Силы +1 любым зазевавшимся противникам. Тем не менее, в первый же раунд после использования этого Пятна агент должен пройти проверку Воли со сложностью 7. В случае провала до самого окончания сцены его охватывает мистический аналог Синдрома Туррета, вынуждающий его выкрикивать оскорбления, порождённые Злобой.

Перья

Руки и голова агента покрываются перьями, которые выступают в роли шестого органа чувств. Любые штрафы к Восприятию при попытках определить, что происходит в пределах десяти метров от персонажа, немедленно обнуляются, однако сложность проверки Сообразительности повышается на +1 из-за появления новой информации.

Желатиновая плоть

Агент разжижает свою плоть, делая её похожей на желатин. На протяжении всего действия Пятна тупой урон, нанесённый герою, ополовинивается с округлением вниз, однако проверки Ловкости проходят со сложностью +1.

Глава четвёртая:
Повествование и антагонисты

Вероятно, главным вопросом, который волнует читателя к этому моменту, служит сама природа “загробного мира”, упоминавшегося на протяжении всей книги.

Позвольте заявить прямо: неупокоенные мертвецы, призраки и другие эфемерные сущности обитают в том же мире, в котором живут и обычные люди. Речь идёт не о какой-то параллельной вселенной, в которую отправляются призраки после своей физической смерти, а о нематериальном состоянии, в котором они недоступны для зрения, слуха и осязания смертных.

Заявив это, сделаем оговорку: мир мёртвых, описанный в книгах **Wraith: the Oblivion**, всё ещё существует. Он пережил ужасающий катаклизм - самый грозный из всех, что когда-либо происходили в этой загробной реальности - и теперь находится во власти жестоких сущностей, о приходе которых некогда говорили призраки. Тем не менее, на ранних этапах деятельности "Орфея" этот мир недоступен ни для агентов, ни для большинства призраков. Души людей, умерших в хоть сколько-нибудь недалёком прошлом, остаются на земле. Возможно, именно этим вызван тот факт, что агенты "Орфея" сталкиваются с привидениями на каждом шагу.

И всё же период современной истории, которому посвящена эта книга, предполагает, что агенты "Орфея" ещё не узнали об истинном мире мёртвых и не нашли дорог, ведущих в эту пугающую реальность. А потому исходите из первоначального тезиса, согласно которому *на данный момент* все призраки обитают здесь, в мире плоти и крови, среди обычных людей.

Призраки и амнезия

Другой важный вопрос, которым не мог не задаться читатель при ознакомлении с миром **Орфея**, заключается в необъяснимой слепоте смертных. Как люди могут не замечать призраков, если "Орфей" регулярно получает контракты на изгнание вездесущих покойников?

Ответом на этот вопрос служит привычка людей отметать и рационализировать всё, что не укладывается в рамки их мировосприятия. Если дети, безумцы или хотя бы знатоки оккультных искусств допускают существование призраков и сверхъестественных сил, то обычные взрослые люди просто не верят тому, что видят и слышат. Считайте, что в большинстве случаев люди, столкнувшиеся с привидениями, исходят из предположения, что их обманывает собственный разум. Возможно, они видят галлюцинацию. Возможно, это воздействие алкоголя или наркотиков.

Как бы то ни было, если призрак (или агент, вышедший из тела) вкладывает в действие своих Кошмаров объём Энергии, превышающий Сообразительность смертного, наблюдатели перестают воспринимать происходящее буквально и начинают рационализировать то, что они увидели. А всё, что объяснить невозможно, подвергается амнезии.

Если объём Энергии вдвое превышает Сообразительность смертного, он также получает психическое отклонение, которое отравляет его разум на протяжении 8 недель - показатель Выносливости.

Если такой человек станет свидетелем паранормальной активности на протяжении нескольких раз, точное число которых превышает его Сообразительность, отклонение приобретёт постоянный характер.

Миссии

Большинство операций Орфея предполагают достижение одной или нескольких целей из следующего списка:

• Сбор данных

• Извлечение ценных предметов или реликвий из мест, населённых призраками

• Спасение призраков или живых людей, на которых охотятся агрессивные духи

• Уничтожение Спектров или других опасных привидений

• Заказное убийство (хотя формально "Орфей" охотится только на призраков, способность агентов проходить сквозь стены, причинять жертвам колоссальный физический вред и уходить незамеченными позволяет руководству принимать заказы на уничтожение живых целей)

• Шпионаж (всё те же способности делают многих агентов идеальными шпионами, деятельность которых порой не в состоянии отследить даже профессиональные разведслужбы)

• Помощь духам, привязанным к земле чересчур сложными якорями

• Расследование ситуаций, связанных с распространением пигмента ("Чёрного героина")

Предвидение

Некоторые способности (главной из которых служит Кошмар *Предвидение*) позволяют агентам и призракам чувствовать или даже буквально видеть то, что случится в будущем.

Как уже говорилось в описании Предвидения, агенты, прибегающие к подобным силам, видят лишь то, что должно случиться, если они не предпримут никаких мер. Однако учитывая, что с появлением новых книг в мире **Орфея** начнут происходить совершенно конкретные, значимые и порой даже судьбоносные события, логично предположить, что игроки захотят увидеть в будущем хоть какие-нибудь свидетельства о характере грядущих историй.

Хотя мы и не намерены раскрывать читателям сущность этих историй, вот шесть зарисовок, которые обретут смысл только по выходу новых книг.

• Агент возвращается домой и обнаруживает, что внутри на удивление пусто. Из единственной комнаты, в которую он ещё не успел войти - детской спальни - раздаётся плач ребёнка. Он врывается внутрь, но видит пустую колыбель, запачканную пятнами крови. Прежде чем он успевает что-либо предпринять, в доме хлопает дверь и кто-то кричит заученную полицейскую фразу: "Стоять, никому не двигаться!"

• Десятки марионеток пляшут в воздухе, понукаемые невидимым кукловодом. Неожиданно одна из марионеток просто повисает и начинает раскачиваться, словно повешенная. Затем это происходит с другой, третьей, и так до тех пор, пока все они не затихают, забытые своим хозяином.

• Агент видит, как он едет в вагоне метро. В какой-то момент вагон проходит сквозь призрачную паутину, которая просачивается сквозь него и задевает руку агента, пригвождая её к стене. Затем вагон проезжает ещё через несколько паутин, которые окончательно обездвиживают агента. Вагон останавливается, и сквозь стекло персонаж видит, что вся станция оплетена паутиной, которую не замечает никто из смертных.

• Агент видит себя на оживлённой улице, заполненной толпами обычных людей. Неожиданно все замирают. Способность к движению сохраняет лишь сам агент - и животные. Птицы, кошки, собаки заинтересованно снуют между людьми... а потом начинают озираться и вдруг рассеиваются в панике.

• Агент чувствует тяжёлое дыхание позади себя. Прежде чем он оборачивается, что-то касается его затылка. Обернувшись, агент никого не видит - однако стоит ему коснуться

затылка, как его пальцы нащупывают что-то липкое. Он подносит пальцы к глазам и видит густую кровь.

• Персонаж стоит перед огромным бассейном, заполненным грязью или нефтью. Мимо него проходит чернокожий мужчина с каким-то странным, едва различимым лицом. Мужчина оборачивается и говорит: "Подожди меня". Затем он погружается в бассейн, уходя в грязь с головой. Проходит час или, может быть, день, а агент всё ещё ждёт его, неспособный пошевельнуться. Вдруг из бассейна вырывается костлявая ладонь и начинает тянуться к агенту, который снова обретает способность двигаться.

Угрозы

Другие компании

“Орфей” – далеко не единственная компания, специализирующаяся на охоте за призраками. Она известнее, эффективнее и - даже при своём редком участии в сомнительных миссиях – благороднее конкурентов, что позволяет ей рекламировать свои услуги по телевизору и практически не скрывать детали своих операций как от общественности, так и от властей (опять же, не считая нескольких значимых исключений).

И всё же у неё есть конкуренты – причём некоторые из них уже успели добиться определённой известности в криминальных кругах. Главным соперником "Орфея" сегодня считается "**Террел и Сквиб"** - фармацевтическая компания, основанная Джоном Террелом и Лайонелом Сквибом, изобретателями пигмента. Последний факт всё ещё остаётся тайной для властей и для большинства агентов "Орфея", считающих пигмент наркотиком неизвестного происхождения.

Тем не менее, изобретение пигмента позволило руководству компании дополнить свою стандартную фармацевтическую деятельность охотой на призраков, которых "Террел и Сквиб" пытает (если компании нужны сведения о нематериальном мире) или порабощает (если ей нужны невидимые шпионы и убийцы). Живые агенты "Террел и Сквиб" проходят лишь самую базовую подготовку в сфере астральных проекций, что заставляет "Орфей" относиться к этим оперативникам как к дилетантам. Тем не менее, ходят слухи, что по меньшей мере один из двух владельцев компании как-то связан с загробным миром - и что пигмент был изобретён отнюдь не случайно.

Другим явным конкурентом "Орфея" по праву считается **"Новый мир"** - военизированная группировка, созданная русским генералом Дерковым и занимающаяся в основном ликвидацией призраков (а порой и живых людей) по заказу богатых клиентов, нередко связанных с криминальным миром. Своим личным знакомством со сверхъестественным миром Дерков обязан тайной операции ГРУ, известной под кодовым обозначением "Проект Змей". Этот проект заключался в попытки советской разведки создать коллектив ясновидцев из числа сибирских шаманов, центральноазиатских суфиев и других экстрасенсов советского блока.

К сожалению для ГРУ, развал СССР привёл к закрытию проекта, однако Дерков, не желающий расставаться со своим детищем, бежал в Штаты, где с ним связалась частная наёмническая компания "ДеБирс". Наёмники планировали заручиться поддержкой русского генерала, чтобы использовать его связи для расширения своей деятельности. Вместо этого Дерков дал им нечто гораздо большее: "Проект Змей".

Совместив военную деятельность с умением выходить из тела, агенты "ДеБирса" быстро превратились в своего рода команду оккультных наёмников, наделённых паранормальными силами. С тех пор компания действует под другим названием, "Новый мир", принимая заказы от клиентов, заинтересованных в выполнении чрезвычайно сложных (и почти всегда незаконных) миссий.

Наконец, существует целый ряд маленьких и практически неизвестных компаний, использующих знания о нематериальном мире в своих личных целях. Примером такой компании может служить **Чёрная многоножка** - ячейка китайской триады, служащая Спектрам во плоти (или Джейсонам, если пользоваться классификацией самого "Орфея").

Пигмент

Несмотря на все утверждения руководства, "Орфею" известно о пигменте гораздо больше, чем можно предположить. Изначально этот наркотик был разработан исследователем из самого "Орфея", Гарольдом Вермеером. Тем не менее, он использовался исключительно для расширения сознания и не предназначался для распространения.

После смерти Веермеера секрет изготовления наркотика был потерян, однако спустя несколько лет компания "Террел и Сквиб" неожиданно начала производить его буквально в промышленных масштабах. Руководство "Орфея" до сих пор проводит внутреннее расследование в попытке узнать, как разработка Гарольда Веермеера попала в руки прямых конкурентов компании.

Необычные протагонисты

Как уже намекалось в начале **Третьей главы**, другие компании вполне доступны игрокам в качестве полноценных фракций. Вам стоит учитывать, что эти группы будут играть антагонистическую роль в других книгах сеттинга (или, в случае с малоизвестными компания, не играть её вообще), однако это не означает, что игроки по каким-то причинам обязаны выступать исключительно на стороне "Орфея".

Если ваша игровая компания действительно заинтересована в такой истории, создайте протагонистов по тем же правилам, на которых основывается и создание сотрудников "Орфея", однако замените набор Дополнений на тот, который кажется вам целесообразным.

Например, бойцы "Нового мира" почти неизбежно будут обладать серьёзной военной подготовкой и доступом к передовым видам вооружения (вплоть до боевой техники), а дилетанты из "Террел и Сквиб" могут значительно проседать в оккультных вопросах, но компенсировать это хорошей финансовой базой.

Учтите, что выбор компании должен существенно повлиять на сущность самой истории. "Новый мир" участвует в операциях, предполагающих высокую степень физического риска, и чаще всего выполняет незаконные миссии - вплоть до ликвидации целых филиалов "Орфея". Полевые агенты "Террел и Сквиб" в основном захватывают, допрашивают и подчиняют призраков, заставляя их выполнять задачи, ведущие к приобретению максимальной выгоды.

С другой стороны, будьте готовы к тому, что новые книги этого сеттинга предоставят вам информацию, существенно изменяющую облик обеих организаций. Разумеется, вы всегда можете проигнорировать новые сведения в своей текущей игре или попытаться вплести неожиданные открытия в сюжетную линию.

Наконец, в качестве альтернативного варианта вы можете предложить игрокам роли протагонистов, которые вообще не состоят ни в одной из формальных организаций, но нашли способ выходить из тела и разговаривать с призраками. И конечно, при желании вы можете вообще рассказать историю *о самих призраках*, показав взаимодействие духов с оперативниками "Орфея" глазами самих усопших.

Торговцы смертью

Стоит заметить, что наряду с бойцами "Нового мира" на агентов "Орфея" порой охотятся и другие люди, которые даже не всегда обладают представлением о существовании сверхъестественного мира.

Агенты сталкивались с этими торговцами смертью слишком редко, чтобы точно понять их мотивы, однако им известно, что время от времени кто-то (и по всей видимости, *не* конкурирующие компании охотников за призраками) заказывает им головы сотрудников "Орфея". Ходят слухи, что среди заказчиков могут числиться даже члены правительственных структур.

Призраки

Едва ли следует удивляться тому, что сотрудники "Орфея" уже успели составить весьма обширную классификацию призраков. Не допустите ошибки: эта классификация постоянно меняется и расширяется - однако в целом любой агент, прошедший базовую подготовку для участия в полевой работе, должен знать большинство видов "посмертных сущностей", перечисленных ниже.

Кодовые обозначения

Прежде чем перейти к самим призракам, стоит кратко описать шифры, которыми агенты "Орфея" обозначают посмертных сущностей. Считайте это "тегами", к которым оперативники (а желательно и игроки) обращаются каждый раз, когда они сталкиваются с новым призраком или узнают что-то новое об уже изученной сущности.

Трутень - призрак, Энергия которого равна единице

Блик - призрак, обладающий 2 или 3 уровнем Энергии

Эхо - призрак, достигший 4 или 5 уровня Энергии

Мираж - сильный призрак, обладающий сразу 6 или большим уровнем Энергии

Двойник - Спектр

Энигма - неизученный призрак или другая посмертная сущность

Некоторые обозначения существуют и для определения живых целей:

Соперник - член другой организации или вся компания конкурентов в целом

Мститель - враждебно настроенный соперник

Конфедерат - союзник, не связанный с конкурентами

Пособник - союзник, состоящий в сопернической организации

Оппонент - враждебно настроенный индивид, который, однако, не предпринимает самостоятельных шагов против "Орфея" и становится опасен только при столкновении с агентами компании

Жертва - *невраждебная* цель операции

Определившись с целью, агент может дать ей цветовой код, обозначающий уровень угрозы

Голубой - дружественный

Серый - нейтральный

Зелёный - неизвестный

Красный - враждебный

Спектры

Известным многим членам "Орфея" как доппельгангеры, Спектры представляют собой отражение худших сторон человеческой личности. Хотя Спектры всё ещё принадлежат к числу призраков, они преследуют цели, полностью противоположные тем, к которым они стремились до превращения в Спектров. В каком-то смысле их можно назвать серийными убийцами от мира призраков. Когда-то - и может быть, даже долгое время - они были совершенно вменяемыми, пока их Злоба не достигла такого предела, что от былой личности не осталось практически ни следа.

Клокочущая злоба

Хотя для превращения в Спектра призрак должен достичь десятого уровня Злобы, эти десять уровней с точки зрения игровой механики *игнорируются.* Вместо этого Спектры обладают шкалой Злобы, которая измеряется от 1 до 10. Если угодно, вы можете считать их 11-20 уровнями Злобы, однако с игромеханической точки зрения первые десять уровней попросту не учитываются.

Спектры располагают лишь постоянным уровнем Злобы: они не расходуют её временных пунктов. Вместо этого они могут задействовать каждый уровень Злобы для активации той или иной способности. Если удобно, вы можете считать, что у Спектра всегда есть столько же "пунктов" Злобы, сколько и постоянных уровней - просто Спектр никогда не тратит их по-настоящему. Отсутствие временных пунктов означает, что Спектр не может получить ещё один постоянный уровень Злобы по накоплении десяти временных.

Злобу Спектр использует для активации тех же способностей, которые другие призраки активируют с помощью Энергии. Если у Спектра не хватает Злобы для активации очередной силы, он может вложить очко Воли, чтобы задействовать ещё три силы (метафорически получив ещё три очка Злобы).

Призрачный арсенал

Вместо Пятен Спектры обладают Шипами - аналогичными силами, которые, однако, не обладают какими-либо недостатками. Примерами Шипов могут служить щупальца, позволяющие Спектру хватать и удерживать сразу нескольких призраков, пасть, наносящая жертвам летальный урон в размере Силы Спектра +2, смертоносные когти или возможность нейтрализовать противников, обхватывая их своим телом со всех сторон.

Однако куда важнее Кошмары Спектров: силы, работающие так же, как и Кошмары простых агентов, но предназначенные для ещё более ужасающих методов расправы над жертвами.

Ниже приведены только восемь примеров таких Кошмаров. Рассказчик волен придумывать и любые другие.

- **Холод:** Тело Спектра начинает излучать ужасающий холод, который охватывает территорию, диаметр которой равен его Воле (в ярдах). Каждый, кто оказался на этой территории, получает по очку тупого урона за каждое очко Злобы, задействованное Спектром.
- **Мерцание:** Тело Спектра постоянно меняет своё расположение, телепортируясь на несколько дюймов в ту или иную сторону. За каждое очко Злобы, которое он задействует, сложность попадания по его телу в бою повышается на +1 единицу до конца сцены.
- **Полёт:** Задействовав очко Злобы, Спектр получает возможность ходить по любым поверхностям, как если бы земля всегда была у него под ногами (даже если вместо земли у него под ногами потолок). Два очка позволяют ему покрывать прыжком расстояние, равное Силе x3 в ярдах. Три очка позволяют игнорировать урон от падения, четыре очка - зависать в воздухе, а пять - летать со скоростью, равной Воле (в ярдах). Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

• **Улей:** Этот Кошмар позволяет всем Спектрам, обладающим к нему доступом, телепатически связываться друг с другом.

• **Испепеление:** Этот Кошмар практически целиком дублирует Ведьмовской нимб, однако он основан только на пламени (не электричестве) и не позволяет метать огонь на расстоянии.

• **Материализация:** Спектры редко нуждаются в проникновении в мир людей, а потому этим Кошмаром владеют лишь единицы из них. Задействовав два очка Злобы, Спектр появляется только на периферийном зрении материальных существ. Три очка Злобы позволяют ему войти в земной мир в виде жуткого призрака (обычно выкрикивающего скомканные фразы вроде "Сожру тебя!"). Четыре очка наделяют его физическим телом, которое позволяет взаимодействовать одновременно и с призраками, и с людьми.

• **Отступление:** Этот Кошмар позволяет Спектру покинуть "обычный" нематериальный мир и перейти в так называемые Земли теней – загадочную область истинного мира мёртвых. Если Спектр хочет следить за тем, что происходит в мире живых, он может задействовать от одного до пяти очков Злобы. Первые четыре очка обеспечивают разную степень осведомлённости о мире плоти. Пятое очко позволяет Спектру свободно странствовать между мирами до окончания сцены.

• **Вирус:** Спектр, обладающий этой силой, способен вытеснить личность слабовольного призрака и занять его эфемерное тело. Первые два очка Злобы позволяют Спектру следить за миром глазами призрака, обладающего Энергией не выше третьего уровня. Первое очко Злобы открывает ему доступ к визуальной информации, а второе - к слуху. Если Спектр задействует третье, четвёртое или пятое очко Злобы, он может *навсегда* занять тело призрака, обладающего первым, вторым или третьем уровнем Энергии соответственно. В момент вселения Спектра истинная личность призрака погибает.

Роды Спектров

Насколько известно агентам "Орфея", в мире существует бесчисленное количество всевозможных Спектров. Тем не менее, четыре из них встречаются им с достаточной регулярностью, чтобы их можно было считать "типичными" разновидностями доппельгангеров.

• **Заблудившиеся дети:** Хотя эти Спектры похожи на детей, огромные чёрные глаза и острый ряд акульих зубов выдаёт в них чудовищ задолго до того, как они подберутся к жертве. Поодиночке Заблудившиеся дети достаточно слабы, однако многие из них странствуют группами по пять, десять, а то и пятнадцать особей. Кроме того, у агентов сложилось впечатление, что Заблудившиеся дети служат кому-то ещё - вероятно, более сильным Спектрам, которые координируют их нападения.

• **Страшилы:** Страшилами становятся люди, умершие столь жуткой смертью, что они сразу пополнили ряды Спектров. С тех пор Страшилы стараются выместить свою безграничную Злобу на каждом, кому посчастливилось умереть спокойно.

• **Каратели:** Эти Спектры наказывают тех, кто мешает другим Спектрам. Стоит агентам "Орфея" перейти дорогу одному доппельгангеру, как за их головами начинает охотиться другой.

• **Жнецы:** Под этим названием известны Спектры, устраняющие в призрачном мире угрозы, нависающие над самими Спектрами. С внешней точки зрения они похожи на классических "мрачных жнецов" из человеческой мифологии: большинство щеголяют даже традиционной косой.

Джейсоны

Хотя в большинстве ситуаций Кошмар, известный как Вирус, позволяет Спектру захватывать лишь астральные тела призраков - причём не самых могущественных, - в редких случаях доппельгангеру удаётся проникнуть в тело живого человека. Теоретически это может случиться даже с погонщиком, оставившим свою физическую оболочку на слишком длительный период времени, хотя большинством жертв Вируса становятся наркоманы, уже так долго принимавшие пигмент, что от их настоящей личности не остаётся практически ни следа.

Так или иначе, вселяясь в человеческое тело, Спектр вступает с его текущим хозяином в состязание Воли. Побеждает тот, кто наберёт больше успехов. Если победителем становится Спектр, он изгоняет душу жертвы из тела и навсегда проникает в мир плоти и крови.

Поскольку чаще всего поведение Спектра в мире людей напоминает поведение маньяков из классических фильмов ужасов, агенты "Орфея" прозвали таких существ Джейсонами. В дополнение к своим астральным способностям, многие Джейсоны обладают и нечеловеческой стойкостью, силой и другими физическими отличиями.

Несмотря на внешнюю схожесть с людьми, Джейсоны обладают одним недостатком, который мешает им скрываться от агентов "Орфея" по-настоящему долго. Глаза Джейсона отражает полную, абсолютную пустоту: не отсутствие мыслей или эмоций, а именно подлинное забвение.

Дилетанты

В то время как члены "Орфея" часто считают дилетантами агентов "Террел и Сквиб", в мире встречаются и независимые специалисты по паранормальным явлением, многие из которых не знают даже, как выходить из тела. Большинство таких исследователей участвуют в изучении мира призраков лишь на повествовательном уровне: с игромеханической точки зрения они лишены Силуэтов, Элегий, Кошмаров и Пятен.

С другой стороны, иногда судьба сводит агентов "Орфея" с людьми, способными выходить из тела и знающими о мире мёртвых не меньше, чем начинающий специалист самого "Орфея". Как правило, они не обладают уникальными Дополнениями наподобие Арсенала или Медицинской страховки, однако вполне могут принадлежать к тем или иным Элегиям и Силуэтам и обладать Кошмарами, Пятнами и другими призрачными способностями.

Необязательное правило:
Экстрасенсы

Как уже говорилось в начале книги, **Орфей** написан без явных отсылок к другим сеттингам Мира Тьмы – а потому игрокам не следует полагать, что в мире игры обязательно будут существовать маги или другие мастера тайных наук. Тем не менее, образ медиума давно вошёл в число ключевых типажей историй о привидениях. А потому Рассказчик может решить, что наряду с агентами "Орфея" и других компаний паранормального толка в мире действуют полноценные экстрасенсы, медиумы, ясновидцы и прочие оккультисты, обладающие способностями, выходящими за пределы простых человеческих навыков.

Для удобства считайте, что эти люди располагают доступом к обычным Кошмарам, описанным во **Второй главе**. Однако они лишены запаса Энергии и вместо этого обладают конкретными уровнями этих Кошмаров. Например, медиум, обладающий вторым уровнем Предвидения, при каждом обращении к своему дару будет добиваться того же эффекта, который агенты "Орфея" получают при вложении двух пунктов Энергии.

Дружелюбные призраки

Не все призраки должны быть враждебны протагонистам: более того, многие из них знают, какую пользу агенты "Орфея" приносят неупокоенным мертвецам, и готовы сами поработать на благо компании. В сущности, именно так на службе "Орфея" оказываются полноценные призраки (духи и тени).

Если Рассказчик хочет создать интересного призрака, с которым протагонисты будут работать хоть сколько-нибудь регулярно, *скорее всего*, он должен относиться к разряду Эхо (то есть обладать четвёртым или пятым уровнем Энергии). Воля подобных призраков чаще всего равна половине изначального уровня (сложите стандартное значение, предоставляемое Натурой + Силуэтом, а затем поделите его на два). Многие из них обладают одним или двумя Кошмарами - как правило, теми, которые входят в призрачный арсенал их Силуэта.

Не забудьте наделить призрака взглядами на свою загробную жизнь. Например, информатор, работающий на агентов "Орфея" своего рода призрачным стукачом, может высказывать мысль, что ему нравится в мире мёртвых, поскольку здесь не нужно платить арендную плату - а может, напротив, он будет уверять, что убил бы за сигарету.

Призраки животных

Животные редко становятся призраками, однако порой агентам "Орфея" приходится столкнуться с одним из них. Такие создания обладают Восприятием не ниже 3 уровня, а также доступом к целому арсеналу физических Способностей (вроде Атлетики, Выживания, Скрытности и так далее).

У агентов сложилось впечатление, что призраками становятся только теплокровные животные, хотя, возможно, рептилоидных или насекомообразных призраков они попросту принимали за Спектров.

Из теплокровных животных призраки птиц обычно становятся Банши, крупные хищники Полтергейстами, вредители Мóроками, а домашние питомцы - Светлячками (или тоже Банши). Оперативники сомневаются, что в мире существует хотя бы одно животное, которое обладало бы Силуэтом Наездника.